平成10年11月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第32号通巻241号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

November 30 No.241



ゲームセンターを10倍面白くする本

GAMEST

SCOOOP

カプコン3D格闘ゲーム登場
パワーストーン

不朽の名作ついに復活
ガントレットレジェンド

一押し

beatmania 3rdMIX

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
〜月に咲く華 散りゆく花〜

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
ダンスダンスレボリューション

設定資料集

SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝

攻略

超鋼戦紀キカイオー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ストリートファイターZERO3
ソウルキャリバー
デッドオアアライブ++

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

投票受付開始！

97年10月1日〜98年9月30日
発売 ゲームリスト付き

1998 11 30

特別定価 540円



あらゆる分子構造と
融合する、謎の宇宙
細胞と人類の戦いが
始まった。
TAITONET
©TAITO CORP. 1998
弾より速いサウンド衝撃波を浴びろ!!
OPERATION TIGER
11/21 on Sale!
オペレーションタイガー
全国のアミューズメントスペースでヒット中のガン・シューティングゲーム《オペレーションタイガー》のサウンドトラックが早くもCD化。ゲーム中の全BGMは勿論、未使用デモナレーションで新たに作成された衝撃的なストーリーデモ、書き下ろし唄入りエンディング曲も収録。作曲はパズルボブル「パオパオ島へ行こう!」、まじかるで〜と「あいどるにっき」等のkaru。専用筐体のスーパーウーハー並みの重低音を全身で受け止めろ!!
ZTTL-0032 価格2,550円(税込)
"熱き鼓動"が蘇る!!
去る8月30日、六本木ヴェルファーレで行われた"ZUNTATA LIVE 1998「guten Talk」from the earth"のライブアルバム。ZUNTATA RECORDSの作品を中心に、感動と衝撃にあふれた音と光と映像の一大イベントを2枚組CDにパッケージ。また、未CD化の曲もライブアレンジバージョンで収録!!
ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM
ZUNTATA
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html


TAITO
特殊武器を使ってクリーチャーを殲滅せよ!
本格派シューティングアクションゲーム
CHAOS HEAT
カオスヒート
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。


ZUNTATA RECORDS新譜案内
ZUNTATA NEW RELEASES
güten Talk
~AUDIO FILE~
güten Talk
CD
AUDIO FILE
LIVE MEMBERS are . . . Keyboard: OGR / TAMAYO / Yack / 中山上等兵 / Karu
Guitar: Mar. / T.TAKAHASHI Percusion: SHU Drums: Mu-NAKANISHI
Now on Sale!!!
ZTTL-0031 価格3,600円(税込)
RECORDS

巻頭スクープ!!



そして再び新たな冒険が始まる!

GAUNTLET® LEGENDS

ガントレット・レジェンド

アタリといえば、マニアックなゲーム性が魅力の老舗海外メーカー。そんなアタリのRPGアクション、ガントレットが多人数同時プレイポリゴンゲームとなって復活する。これはやるしかない。

仲間と協力してワールドを探索せよ

最近のゲームはみんな似たもたものばかりで…というあなたに、海外のアタリから期待のアクションゲームが登場する。複数で協力しながら遊べるRPGポリゴンアクション、ガントレット・レジェンドだ。みんなで協力して世界を歩き回り謎を解いていく。こんなゲームを待ち望んでいた人も多かったのではないだろうか。もちろん前作のファンもいるだろう。それではさっそくかいつまんで紹介していこう。

さまよえる冒険者たち

使えるプレイヤーは4人。ウォリアー、バルキリー、ウィザード、アーチャーの4タイプから好きなキャラを選んで使うことができる。それぞれ攻撃力・防御力・魔法の強さなどが異なっているので、多人数で同時に遊ぶときはお互いの役割を考えて行動していくことになる。

操作はシンプルで、攻撃は主にショットと魔法で行う。ショットは飛び道具で、これでどんどん敵を倒して進んでいく。しかし、敵の数は場所によって非常に多いので、ショットでは撃ちきれない場所も出てくる。そこで魔法とターボアタック（特殊攻撃）の出番だ。これらの攻撃は無制限に使えるわけではないので、要所で使っていくことが必要だ。魔法はアイテムのマジックポーションのある数だけ使える。ターボアタックは、敵を倒すとゲージがたまっていき使えるようになる。

プレイヤーはできる限り急いで探索を行わなければいけない。なぜかといえば、敵に攻撃をくらわなくても時間によって体力が減っていくからである。でもその分、他の制限なく自由に広大なフィールドを動き回れるのが魅力だ。



プレイヤーセレクト画面。洋ゲーらしく濃いメンツが揃っておりまさあ、ええ

下の写真がターボアタックだ！ それぞれのキャラクターに3つずつ用意されているぞ。ゲージ量によって変化するぞ





ピンチ時には魔法で敵軍を一掃だ。キャラクターごとに強さが違うぞ。

4つのワールドがプレイヤーを待ち受ける

フィールドはマウンテン（山）・フォレスト（森）・キャッスル（城）・デザート（砂漠）の4つのワールドからなっている。各ワールドの中にいくつかの面があり、それぞれクリアしていくと最後にボスが登場する。

各面のなかには一方通行の場所はほぼなく、自由に行ったり来たりできる。最終的には、面のどこかに出口があるから、そこにたどりつくのが目的となる。迷ったときには、地面に矢印が現れて出口方向を教えてくれるからちょっと安心。出口は光る井戸のような場所で、複数のプレイヤーがいた場合は全員同時にそこに集まって初めて次のシーンにワープできる。

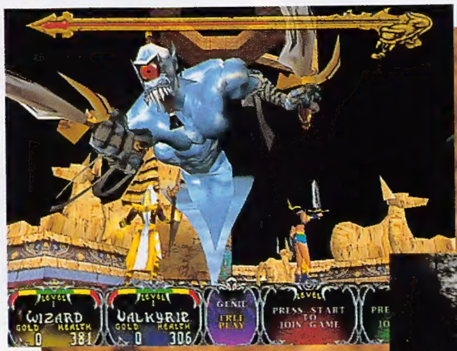
それぞれのワールドはそのワールドにふさわしい雰囲気をもっている。フォレストなら植物のツルの上を歩いたり、キャッスルならダンジョン風の建物の内部を進んでいくなど、異世界を探索していく面白さを十分に堪能できる。それが、ガントレット・レジェンドというゲームの最大の魅力なのだ。



フォレストステージのマップ。1ステージ5エリア構成で、これが全5ステージある。



特殊アイテムの透しメガネを取れば、ランダムの宝箱の中身が時間で変化しているさまがわかるようになる。



大ボス、ジーニーとの戦い。両手の剣と竜巻で攻撃してくる強敵だ。



切り株で作られた道（？）の先には一体なにが？慎重に進め。

これがターボアタックだ





伝説的ゲームメーカーアタリとは？

アタリといえばビデオゲーム草創期から続く伝統あるメーカーである。ビデオゲーム第1作といわれるポンを発売したのが1972年。以来紆余曲折ありながら、26年間にわたって第一線で活躍している。その間、ブロック崩しの元祖ブレイクアウト、ベクタースキャンという技法でいち早く3D画面を可能にしたスターウォーズなどさまざまな野心的なゲームを作り上げてきた。

ゲーム内容面での魅力を一言でいうと、日本のゲームにはない独創的なセンスと雰囲気作りが挙げられる。日本ではなんといっても1984～85年にかけてナムコの直営店に出回った一連のシリーズが有名である。マーブルマッドネス・ペーパーボーイ・インディージョーンズなどがそうであり、この中にガントレット・レジェンドの前作に当たるガントレットも含まれる。

この頃のアタリはマニアックな内容で人気を集めた。玉を転がすマーブルマッドネスはシンプルな中に深いゲーム性を持っていた名作だし、ペーパーボーイはなんと新聞配達のゲームである。この名作群に続いて発売されたガントレットは、無数と思えるほど多くの敵が存在するダンジョンを、ひたすら出口を目指して進んでいくゲームである。最初に協力同時プレイの面白さを教えてくれたゲームでもあったが、迷路の隙間から敵を撃っていく戦略性がありマニアの評価も高かった。

同じタイプのゲームが多くなってしまっている今、海外のアタリが新たな挑戦を始める。

ガントレット・レジェンドの魅力を探る



斜め下に見下ろすピラミッド内の立体迷路。敵キャラに混じって宝箱や鍵なども見える。

冒険者を待ちうける敵・罠・謎の数々…

各面はそれぞれ迷路状になっていて、様々なトラップが道中に待ちかまえている。障害物となるトラップとしては、噴き上げる炎・飛び出る針の床・振り子のように大きく揺れ動く斧の刃などがある。これらに注意して、体力を温存しつつ進んでいかなくてはならない。

また、フィールドは立体的になっていて、地形自体にも仕掛がいくつか存在する。地面からせり上がる床、踏むと現れる通路・エレベーターなどがどんどん出て来るぞ。これらを解きあかして覚えつつ、楽なルートを探して出口を目指していくのだ。



溶岩流にかかる吊り橋。どうやらあそこを渡っていかなければならないようだ。



ガーディアンたちと戦いながらピラミッドへ続く回廊を進んでいく。地面には針の罠が待ち受ける。

ポリゴンが生み出した立体迷宮

パスワードで成長を記録！

ガントレット・レジェンドは画期的なシステムとして、成長を記録できるシステムを採用している。最初にネームエントリーするが、そのときに3桁の数字を入力する。これがパスワードだ。まずはこれを覚えておこう。そしてゲーム中に敵を倒していくと自然にレベルが上がっていき、強くなっていく。そして次のプレイの時に同じ名前とパスワードでプレイすれば、レベルが上がったままで始められるのだ。

どういう仕掛けかというと、前回のプレイの時の成長度合いを筐体のハードディスクに書き込んでいるのだ。だから、同じ筐体ならどんどんレベルアップしていけることになる。違うゲームセンターになると最初から育てなければいけないのであしからず。

レベルが上がると歩く速さやショットパワー、防御力などがアップする。それと同様、ボスを倒したかどうかなどのデータも保存される。毎回レベル1から遊ぶのではなく、友達を集め、少しずつレベルを上げていくのがこのゲームの正しい遊び方だろう。

レベルが最高までに上がると性能がどこまで変わるか、何かイベントはあるのか？確かめてみよう。



ピラミッドへと続く桟橋から広大な砂漠を望む。これからどんな冒険が彼らを待ち受けているのか？



巨大なゴーレム2体が冒険者の行く手をふさぐ。右奥には出口が見える。



マウンテンステージにてゴブリンたちとの戦闘。奥に見えるジェネレーターを破壊しない限り無尽蔵に湧いてくる。

湧き出すザコ敵を突破せよ

敵はフィールドに合わせて、さまざまなタイプが現れる。だが多くの普通の敵は、ジェネレーターと呼ばれる場所からわいてくるので注意しよう。ザコをひたすら撃っていてもきりがない。このジェネレーターを潰すとザコ敵が出てこなくなるのだ。その他にザコの中でも、矢を射てきたり、火薬を背負って特攻してくる命知らずのやつらもいる。

ザコ以上に注意しなければいけないのが、ときおり出現するゴーレムとデスだ。ゴーレムは耐久力が高く、パワーが強い。デスはフィールドに隠れて存在し、いったん動き出させてしまうとプレイヤーをどこまでも正確に追いかけてくる。一定体力を吸い取られるか、魔法でないと倒せない恐怖の敵である。



ピラミッド内の一角。床にはさまざまな仕掛けが施されている。



多勢に無勢でウォーリアーに襲いかかるザコキャラたち。非常に細かい動きと霧のエフェクトが臨場感を高める。

また、特筆すべきは多量のアイテムの数々である。アイテムは、フィールドの中に落ちていたり、点在する樽や宝箱の中に入っていたりする。基本的なものは体力アップの食料など。

しかしその中で目を引くのが、

謎のアイテム群

不思議なアイテムの数々である。巨大化・バリアなど役に立つものから、メガネ?・浮遊・IT(アレ)・逆デスなど謎のアイテムが次々登場する。時には自分が○○になってしまうことも。中でも最大の謎が、隠された石版で、これを集めていくと何かが起こるらしいぞ!



下は溶岩、そして前方には多数のモンスター。危険は百も承知。まだ見ぬ財宝を求めて前進あるのみ。



光球に包まれる冒険者たち。なにかのアイテムの効果だろうか?

まだ原稿を書いている段階では日本での正式発売は決まっていない。これまでにないタイプの面白さがあるだけに、ぜひ日本でも出回ってもらいたいものだ。

（石井ぜんじ）

巻頭スクープPart.2!!

カプコン NAOMI基板参入第1弾!

POWER STONE™

※画面や記事内容はすべて開発中のものです。

これを対戦格闘と呼べるのか？呼んでいいのか？19世紀の世界を舞台にした冒険活劇、もとい対戦活劇がNAOMIの上ではっちゃける！

対戦活劇時代、いま開幕!!



噂のCGボードにカプコンも参入！

今、低コスト高スペックで業界をわかせているNAOMI基板。カプコン参入の第1弾のタイトルがこの「パワーストーン」だ。

総天然色立体冒険活劇と銘打たれたこの新機軸のタイトルでは、3D空間を歩いたり、走ったりすることはもとより、柱にしがみついたり、壁を駆け登ったりと立体を生かした動きができるのだ。NAOMI基板のスペックを存分に生かして、従来の対戦格闘とはひと味もふた味も違った自由度の高さが、この「パワーストーン」のウリになる。

出荷日などは未定だが、今から新ジャンル名を考えておいたほうがいいかもしれないね。



近づくとよくわかるこのグラフィックのレベルは、さすがはNAOMIといったところ。



壁を利用しての跳び蹴り。壁のポスターや剥製などの細部も非常にいい感じ。

舞台はNAOMIへと広がった！

冒険、冒険、また冒険

キャラクターやステージの雰囲気から伝わってくるのは、大航海時代の冒険の息吹。どんな願いもかなえるという伝説の宝石"パワーストーン"を探し求め、冒険者たちは旅に出る。この広い世界で、君だけの冒険譚を創り出せ！



広大なフィールドには、高低差や障害物があちこちにある。これを利用して相手を出し抜け！

格闘世界をひっくり返せ！



電柱を引っこぬいてオラ～！これはパワー系キャラならではの技なのか?





冒険空間（3Dワールド）で自由に動け！



カプコンのお家芸の対戦格闘の蓄積は、こういったところに受け継がれるのだろう。

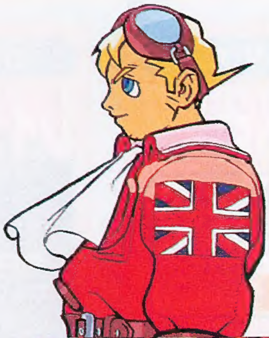


電柱?につかまって旋回蹴り。う～ん、気分は体操選手。





障害物は蹴っとばしたり、拾って相手にブツけるのが吉。





オイラは身軽だから壁だって登っちゃうぜホイ。

走る！跳ぶ！セオリー（この世界の常識）は君が創れ！



華麗なる空中戦？ヤシの木に登っていたキャラに蹴りが炸裂！





待て！続報!!

ゲーメストムックは元気の源！新鮮な情報をお届けします☆

GAMEST MOOK ワールドシリーズVOL.16

夏元雅人 自選イラスト集 FIESTA（フェスタ）

本体価格 2000円＋税

絶賛発売中





「KOF京」「ガンバード2」をはじめ美麗イラスト満載!!

©1998 PSIKYO ©MASATO NATSUMOTO



GAMEST VIDEO VOL.45

サイキックフォース2012

制作担当：マウントのちょっといいはなし
チマタではエミリオだー刹那だーとナンパな輩が多いそうだが、俺は敢えて正統派主人公マイト兄さんが一押しだ。なぜなら記憶喪失かつ陰のある男前で、髪型がイカシてるからだ。ともかく、サイキックファンに激マッチしたビデオをこさえてみたんで、ぜひ買っていただきたい。オープニングのキャラ紹介は、シッコちびるほどかっちょいいぞ。

本体価格 5800円＋税 絶賛発売中

©TAITO CORP.1997

GAMEST VIDEO VOL.44

レイディアントシルバーガン



これが全国トップの実力だ！

心臓の悪い方はご遠慮下さい（ウソ）

本体価格 5800円＋税

絶賛発売中

©TREASURE/ESP1998

GAMEST MOOK EXシリーズVOL.6



ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記スコアブック

PS版

「ドキプリ」ファンに贈る永久保存版！

本体価格 1280円＋税

好評発売中

©XING 1998 キャラクターデザイン・作画監修／香川久



GAMEST MOOK EXシリーズVOL.6

アドヴァンストV.G.2 グラフィカルマニュアル

PS版

美少女格闘ゲームの決定版！

本体価格 1280円＋税

好評発売中

©TGL 1998



GAMEST MOOK ワールドシリーズVOL.15

勇者シリーズ コンプリートマニュアル

今ここに、勇者の軌跡が完全に甦る…！

本体価格 2500円＋税

好評発売中

©サンライズ・名古屋テレビ

新声社 ・〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
・TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

今号の・・・

「いちおし!」

GAMEST PUSH UP TITLE 11/30.1998.

beatmania 3rdMIX



まずは基本となる手の置き方とスクラッチを考察。そして新曲の「HIPHOP」を紹介

P.14へGO！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2



ファン待望の続編が遂に誌上に登場！まずは「HOD」独特の世界観を紹介しよう。

P.18へGO！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花™



幕末に動乱ふたたび!!月華全キャラクターを一挙紹介に加え、ゲーム画面も大量にお披露目だ。

次のページへ急げ！

ダンスダンスレボリューション



このゲームはステップが鍵。そこでダンスの基本でもある足の配置をまとめてみた。

P.22へGO！

超鋼戦紀キカイオー



隠し機体をどこよりも先がけて大紹介！楽しく、そしてカッコ良く闘うための操縦法を伝授！

P.24へGO！

～一押しタイトル先の先～

- ■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）
- ■ファイティングレイヤー（アリカ）
- ■グラディウスⅣ～復活～（コナミ）
- ■ガントレット・レジェンド（アタリ）



幕末浪漫第二幕 月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

TM

プレイヤーキャラ揃い踏み

具体的なシステムの変更点が明らかになった。空中での防御動作が気になるところだが!?

担当：珈琲ふりーく

※画面は開発中のものです。

まだ地獄門は開いていた!

月華の剣士第二幕は、未だに開いている地獄門を閉じるために必要な「封印の巫女」を探す、というストーリーで進んでいくようだ。

プレイヤーキャラクターは地獄門を開いた張本人嘉神慎之介を含む前作からの12名（武蔵、紫鏡が見当たらない。ただ禿鷲のみが…）に加え、新たに4名の剣士が登場し、計16名となった。

基本操作は8方向レバーと4つボタン、Aが弱斬り、Bが強斬り、Cが蹴り、Dが弾きと前作を引き継いでいる。

注目すべき新システムは以下の8つ。

1．弾きの進化

通常技弾きと必殺技弾きの入力上の区別がなくなった。弾きを入力した瞬間のみ必殺技を弾くことができるようになっている。立ちとしゃがみの弾きの区別は従来通り。


跳び込んだ所に嘉神が焦炮吼を出してきた。


雪側はタイミングを合わせて空中弾きを入力。

2．空中弾き

ジャンプ中に使用できる弾き。対空攻撃を弾くことができる。

3．ガードキャンセル弾き

ガード中に一定量のゲージを使って出すことができる弾き。

4．連殺斬のリニューアル

剣質「技」の連殺斬のバリエーションが増えた。

5．乱舞奥義のリニューアル

剣質「技」の乱舞奥義は、パターン化されたルートが存在するコマンド技となった。発動時はいわゆる乱舞のようにダッシュをおこなう。ここの攻撃判定は中段と下段を出し分けることができる。

6．ダッシュ攻撃


小次郎が乱舞奥義を発動。


発動すると、ダッシュモーションで突進。


そこからコマンドで乱舞をつないでいく。

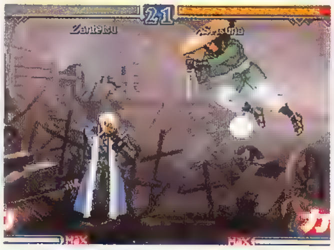
前作では一部キャラに存在したダッシュ攻撃が全キャラに2種類ずつつき、上段と下段の選択ができるようだ。

7．空中受け身とダウン回避

相手の攻撃を受けてふっとばされたときに、受け身をとれるようになった。すぐに反撃に移れる半面、相手のさらなる追撃をくらうことにもなりかねない、という駆け引きが生まれる。

8．防御不可斬り

剣質「力」のB＋Cがガード不可の防御不可斬りになった。「技」の場合は前作同様しゃがみガード不可の打ち上げ斬りになる。


ふっとばされたときに受け身をとれる空中受け身。


力のB＋C。小次郎のはリーチが長い。

これらの変化により、あの月華の剣士がいかに進化していくのか？発売もそう遠くはないハズだ。実際に触ってみるまでドキドキだね。

STORY

遥か神話の時代、人間の存在する遥か以前。
世界には「死」というものが無く、「常世」は存在しなかった。
しかし最初の「死」が世界に訪れた時「常世」は生まれた。
時の秩序は「封印の儀」を執り行い「死」を「地獄門」の内へと封印したのである。
この時より「現世」と「常世」の二つの世界が誕生し「生と死」の歴史が始まった。

「朱雀」の暴走より半年。
「常世」につながる大穴は、嘉神の大罪を語るが如くいまだ天空に座し、「現世」をうかがっていた。
再び境界を閉ざし二つの世界を分断するには、遥か神話の時代より伝えられる「封印の儀」を執り行い「常世」からの気の流れを遮断する必要があった。
しかし「封印の儀」とは、「四神」の力と「封印の巫女」がそろって初めて成り立つ儀式である。
「封印の巫女」を探すため「現世」では「玄武」を中心にそれぞれが動き始めていた。

時を同じくして「常世」。
深い闇の底では「封印の儀」を阻止すべく、様々な意識が引き寄せ合い蠢いていた。
それらはやがて一つの思念となり、ある者を「現世」へ蘇らせた。

四神の長「青龍」として目覚め始めた楓。
天空を仰ぎ、己の過去が清算されていないことを悟る守矢。
新たな運命の兆しを感じ始める雪。
そして、奇跡的に命をとりとめ、己の運命を受け入れる男…嘉神。
それぞれの思いが交錯する中、時代は再び彼らを闘いへと誘っていく。





「誠」の鷲塚、「誅」の小次郎。連続技に期待！

真田 小次郎

幻の隠密部隊、新選組零番隊組長「真田小次郎」。
彼は任務に忠実で、規律に厳しく、零番隊隊士たちの心の支えとなっている。
しかし約半年前、零番隊の任務であった「地獄門調査」が突然「鷲塚慶一郎」の単独捜査へと切り替わってしまった。事の発端は、脱隊者「紫鏡」を取り逃がしたことであった。
そして「紫鏡」との闘いで幾名かの隊士を失い、零番隊の存在意義が問われる中、再び「地獄門調査」の任務が命ぜられる。
零番隊の存在意義を証明し、仇敵「紫鏡」を討つべく、孤高の狼は「地獄門」を目指すのであった。

骸

頭を包帯に包んだ謎の人斬り。
その朽ちた体は死臭を放ち、まるで死者のそれのようである。が、その闘いぶりは常人を遥かに超え、体力的な衰えを微塵も感じさせない物であった。そしてその男の手の中には「凶刀・禿鷲」が握られていた。



骸が手にしているのは、あの禿鷲？





剎那

嘉神の事件後「地獄門」より現れた者の一人。
「常世」の強い思念が、戦乱で死んだ乳飲み子に取り付き生み出された存在。
「常世」の象徴ともいえる呪われた運命を持つ「剎那」は、その姿形こそ美しくも精悍な青年であるが、身も心も正真正銘の「悪」である。彼は己の存在自体を呪い「現世」「常世」を問わずすべての存在を憎んでいた。
そして、すべての存在に対する復讐を胸に「現世」へ降り立つのであった。

剎那の必殺技？八十枉津日太刀があやしく光る。



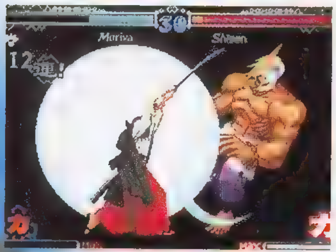
居合の人、響。まさに一閃！

高嶺 響

数々の銘刀を生み出してきた「高嶺源蔵」。その名を知る者は意外にも少ない。時代の表舞台から姿を消した後、片田舎に引きこもり、ひっそりと刀を打ち続ける。その傍らには愛娘「響」の姿があった。
ある時「銀髪の男」が高嶺家を訪れ、源蔵に刀を依頼してきた。男の「純粋なる悪の気」に魅せられた源蔵は有無を言わずそれを快諾した。帰り際、使いから戻った響が銀髪の男とすれ違ったとき、妙な胸騒ぎを感じずにはいられなかった。
やがて源蔵は一本の太刀「八十枉津日太刀」を打ち上げた。しかしながら、力を使い果たした彼は、後日病の床へとついてしまう。
「あの男のせいよ!」という響に父は言う。
「どうしても納得がいかないというのなら、彼と刀を探しなさい。私が見たもの…感じたことがお前にもわかるはず…」
そう言い残すと源蔵は息を引き取った。
父の最期の言葉に迷う響だが、やがて意を決し家を後にした。天野が「男前」の手入れを源蔵に依頼しに来たのはそれから3日後のことであった。



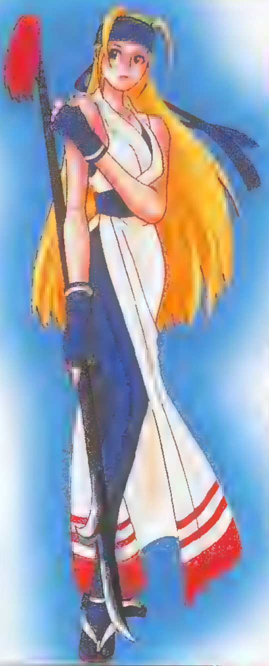




「懐かしくも邪悪な気」とは？

御名方 守矢

嘉神の事件の後、己の未熟さを呪い守矢は再び修業の旅に出ていた。
半年たったある日、守矢は遥か遠くに懐かしい気の流れを感じた。しかしそれは守矢の知るそれとはどこか違う、邪悪で巨大な物であった。
未だ退くことのない暗雲と、不意にわき起こる疑問の中、事実を確かめ、己の過去を清算するため再び「地獄門」を目指す守矢であった。



雪

嘉神の事件の後楓と共に翁の指示の元、「地獄門」について調査をしていたが翁からその封印方法を聞かされる。
その内容は「封印の巫女」と呼ばれる女性と「四神」の力によって「封印の儀」を執り行うというものだった。
そして「封印の巫女」の手がかりを聞かされたとき雪の中に一つの疑問が生まれた。
雪はその疑問を確かめるため、楓たちに黙って旅に出てしまう。
その時、彼女が拾われた時に付けていた「首飾り」は何かに共鳴するように光を放っていた。

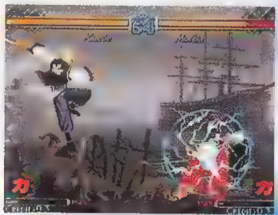


これは痛そう。しかも凍ってるし。



楓

嘉神の起こした事件から半年が経ち、楓は徐々に青龍としての自覚に目覚め始めていた。そんなおり「地獄門封印の鍵を発見」という一報を受け、雪と共に翁を訪ねた。
そこで楓たちは「地獄門」を封印するには、太古の昔行われたという「封印の儀」を行わなければならないこと、そして「封印の儀」には「封印の巫女」が必要であることを知らされる。
また同時に、巫女を殺す者「常世の使者」について聞かされ、「常世の使者」から「封印の巫女」を守り、「封印の儀」を成就させるべく旅に出たのであった。

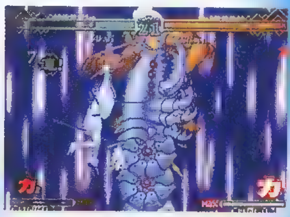


覚醒前の楓が見当たらない。しかも空中で飛び道具？

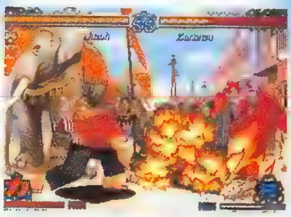


一条 あかり

姉の「ひかり」が病で倒れた。おねいちゃん大好きのあかりは、心配でオロオロするばかり。そんなとき父に呼ばれた。渋い顔の父の前に、ちょこんと座る。
「あかり、よう聞くんや。地獄門がな…」
「ぬぁに～！まぁた地獄門のせいかいな。ウチが成敗したるっ！「りべんじ」やぁ～!!」
あかりは、姉の病気を地獄門のせいと勝手に決めつけて、部屋を飛び出した。
「こら！人の話は最後まできかんか！」
父の剣幕も彼女を止められない…。



六合が凄いことに！飛び降りそこなった？



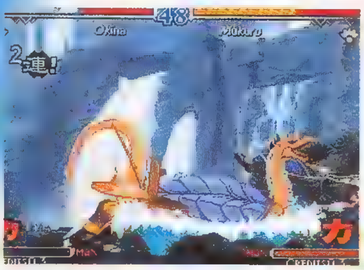
本節のストーリーとさらに縁遠くなった彼ら。とほほ。



玄武の翁

地獄門の封印は完全ではなかった。
そして、太古の昔より伝わりし「封印の儀」をおいてほかに「地獄門」を閉ざす術はないという事実を突き止めた翁は楓・雪に「封印の巫女」を探すよう命じるのであった。
しかし、「突然の雪の失踪」「常世からの使者」「守矢の噂」「懐かしくも邪悪な気」時が経つにつれ様々な要素が翁を戦場へと駆り立てる。そして、かつての闘将は、再び重い腰をあげるのであった。



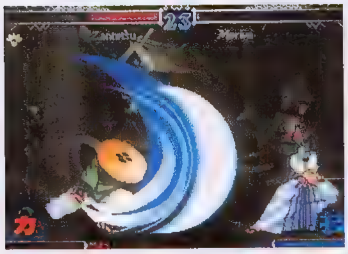


玄武の怒りは鎮まらない。

鷲塚 十三

十三はあかりの姉「ひかり」が病に倒れてから毎日のように「ひかり」の元へと見舞いにやってきていた。その日もいつものように「ひかり」の元へとやってきたが、なにやら様子がおかしい…。
「どないしたんや、ひかりちゃん。なんかあったんか？」
「私の風邪を「地獄門のせいやっ」て…あかりがまた飛び出したんやって…」
「なんやて？はあ～なんでいっつもこうなるんや…」
「十三さん…」
憂いを帯びる瞳に、十三は一瞬ドキッとした。これは憧れのひかりちゃんにいいところを見せるいい機会…あかり風に言えば「ちゃんす」である。
「おう！ひかりちゃん！ワシにドーンとまかせとけッ!!!」
十三は怒濤の勢いで部屋を飛び出していった。
「十三さん…そっち、逆やけど…」

月華登場人物紹介



勝てる相手を倒しても最強の証は手には入らぬ。



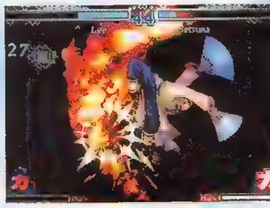
斬鉄

斬鉄は愛すべき孫にできる限りの技を伝授し、二度と帰らぬであろう里を後にした。残された時間はわずか。
長きにわたる闘いの代償…この身が朽ちるまでの時間である。
最後の華を咲かせるべく彼は再び強者の集う地獄門へ向かう…。

李 烈火



李は自分の功夫の足りなさを不甲斐なく思い、未だ日本に留まっていた。
とある寺に身を寄せ、修業の傍ら農業などに勤んで生計を立てており、徐々に「本当の強さ」の本質を感じ始めていた。
そして事件から半年経ったある晩、再び凶星が強く輝くのを目撃する。
居ても立ってもいられなくなった李は、修業も半ばにその凶星を追いかけるのだった。



割り込まれるのは功夫が足りないから？



鷲塚 慶一郎

事件当時のような天変地異はなくなったものの、いまだに暗雲ははれず、鷲塚の「地獄門調査」は続いていた。
前回の調査で地獄門に関わる数人の人物が浮かびあがっており、ここ半年はその人物たちの身辺調査を行っていた。
そして、その人物を調べるうちに彼らが「封印の巫女」と呼ばれる女性を探していることを突き止めた鷲塚は、さらなる事実解明のため「地獄門」を目指すのであった。



未だに地獄門調査を続ける鷲塚。零番隊との関係は？





あかりに十三、響に天野？マイペースな天野も今度ばかりは。

天野 漂

万年桜が満開に咲いたものの、空は相変わらず薄暗くどんよりとしてどこかパッとしない日々が続いていた。
そんな折、とある事情で愛刀「男前」を抜くことになってしまったが、思いのほか切れ味が落ちていることに驚くのであった。
そこで、天野は「男前」を鍛えた旧友「高嶺源蔵」の元を訪ねる。しかし、そこに源蔵の姿は既に亡く、愛娘の「響」も消息を絶っていた。
不信に思った天野は源蔵の忘れ形見「響」を探すため、ぶらりと旅に出る。



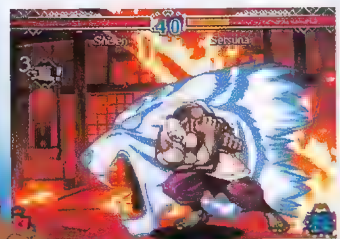
嘉神 慎之介

青龍の力に目覚めた楓に敗れ、地獄門に身を投げた嘉神。
しかし、運命は彼に死ぬことを許さなかった。
地獄門を開くも閉じるも、その心次第…。
人の行く末を見据えるべく、朱雀の守護神は再び飛翔する…。



不知火？新技？今回は「いい人」なのかな？





イラストにまで登場する虎徹。ゲーム中での役割は？

直江 示源

復讐に狂った鬼は、地獄門の衰えと、養女「虎徹」との再会により正気を取り戻す。己を見失ったことを恥じ、示源は山奥に篭った。口やかましく成長した虎徹を横目に、修業の日々を送る示源。だが、その平穏な時間も長くは続かなかった。
完全に閉じきっていない地獄門の邪な力を感じ取った彼は、夜も明け切らぬうちに出立する。
その後をこっそりつける影…。

beatmania スキルアップ講座

「自分は不器用だから…」とあきらめる？ノンノン、工夫次第でなんとかなるものですよ。

担当：DJ Hammer

まずは基本からみていこう！



お待たせしました。新曲掲載＆解説で、アナタのDJライフを強力にバックアップ！リクエスト待つ!!

担当：DJ Hammer&DJ SUW

ボタン編

ビートマニアは、5ボタン＋ターンテーブルで曲を演奏することになる。しかし、このターンテーブルがクセモノで、「叩く」動作と「回す」動作を同時に行うことはけっこう難しい。最初はボタン操作だけを徹底的に練習し、ボタン＋スクラッチの複合がきた場合は、思い切ってスクラッチを無視してしまおう。

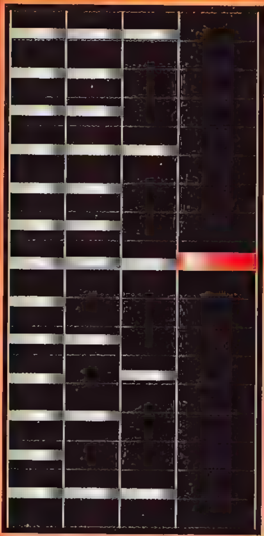
J-ダンスポップやハウスはこれでもクリアできるし、ボッサグルーヴのようにスクラッチがない曲を選ぶのも手だ。

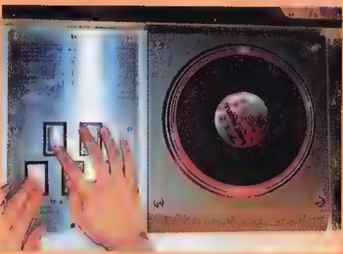


悩まず自然体で構え、本能のままにボタンを押すことから始めよう。

例題：ワールドグルーヴ

1つのキーだけを左手で担当し、残りを右手で押すパターン。特定のキーが規則的なリズムを刻んでいて、それに装飾する形でほかのノートが配置されているばあいに有効。ワールドグルーヴ中盤の滝ではスクラッチを無視し、左の白鍵を一定リズムで叩きつつ、中央と右の白鍵を目で追いながら押してみると理解しやすい。





なにか拠りどころになるリズムがあると、それだけGERATも出やすくなる。

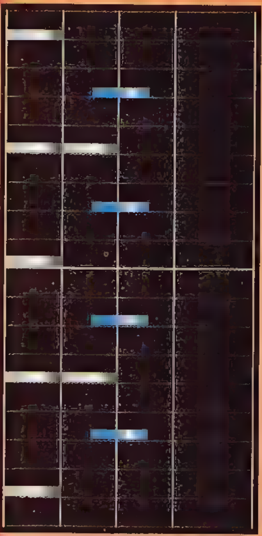
例題：ユーロビート

ワールドグルーヴとは逆に、右手で1つのキーを担当するパターン。テクノ系の曲では、この2つパターンが必ずといっていいほど含まれているので、ぜひ覚えておこう。

ユーロビートの序盤が好例で、右手をハイハット、左手の中指をバスドラム、人差し指をスネアドラムに配置することで、簡単にリズムに乗れるはずだ。



右の白鍵を左手で叩くか右手で叩くかは、わりと微妙。とりあえずやりやすいほうで。



スクラッチ編

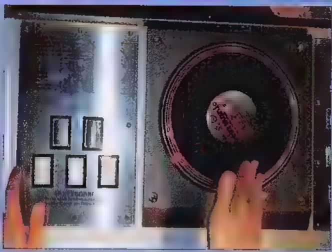
ボタン操作に余裕が出てきたら、いよいよスクラッチを回してみよう。タイミングよくキメられるようになったら、それだけで曲の雰囲気も引き締まってくるぞ。

ビートマニア流のスクラッチの基本テクニックは、「ターンテーブルの右下を、前方右45度に弾く」というもの。勢いを付け、いつまでもターンテーブルに触れていないのがコツだ。本来のスクラッチは、DJバトルのグラフィックのように指を押し付けてキッチリ止めるのだが、ビートマニアでは思い切り回そうが軽く回そうが、同じ「1回転」としか判断されない。

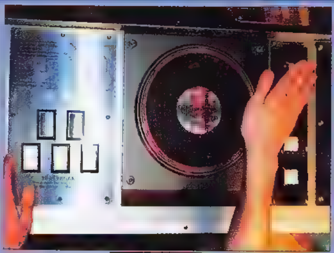
むしろ、きれいに止めようとすると「ダブルスクラッチ（内部センサーの関係で、1回だけ回したつもりが2回転と判断されてしまう現象）」になりやすく、予期せぬPOORが出て焦ってしまうことが多い。

スクラッチが8分音符刻みで配置されている場合は、右前方へ逃がした手をふたたび胸元へ戻しながら、同じ軌道で逆に回せばいい。無理に同じ方向へ回そうとすると、回転に勢いをつけただけで判定されないことがあるので、曲のテンポに合わせて「押し」と「引き」を使い分けられればベスト。

また、ファンキージャズグルーヴのようにノートが密集していると、いちいち手を離していては間に合わない。こういう場合はさすがに仕方がないので、手をターンテーブルに置いたまま、素早く「押し→引き→押し→…」を繰り返そう。



ターンテーブルに触れずに構え、



一気に手を押し出す。思い切りよくいこう。



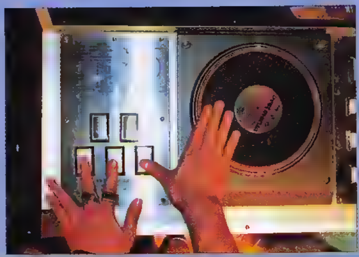
戻すときは、気持ち力を込めないと「行き」の回転に負けてしまう。

P.S.MESSAGE G リニューアル後のGAMESTは初心者向けの記事が多くなってとてもわかりやすくなり、良くなった。このことは今までそのジャンルを敬遠していた人にも目を向けさせる意味でも、非常にいいことだと思う。これからもこの姿勢を続けてください。／東京都　院明寺良文君　◆初心者講座に←

例題：ダジャパニーズポップス

「白鍵3つ＋スクラッチといったノート配列は、左手がうまく開かず意外に押しづらい」――そういう人に試してもらいたいのが、一番右の白鍵を右手の親指、スクラッチを薬指（＋小指）で同時に叩くというもの。練習は必要だが、決して難しくはないぞ。



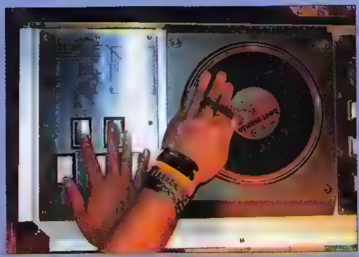


ダブルプレイをやる人にとっても必須のテクニックだ。

例題：アンビエント

とくに右利きの人に多いのが、「左手だけでは複雑なノート配列を処理できず、右手でボタン演奏中にスクラッチを見逃す」という状況。ならばいっそのこと、動く右手にボタンは任せ、掟破りの左手交差でスクラッチを回してしまうのもアリだ。



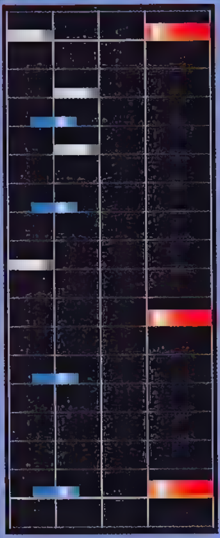


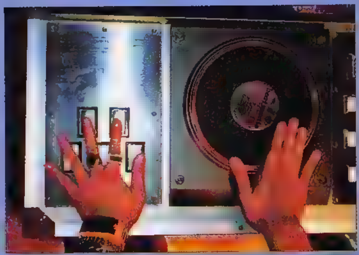
画面が見づらくなるので、できればあまりやりたくない。

例題：ドラムンベース

特殊な例をいくつか紹介してきたが、やっぱり理想は「普段は両手でキーボード、ノートがきたときだけ右手スクラッチ」。

スクラッチが断片的に入るドラムンベースでは、できるだけ左手に頑張ってもらわないとリズムに乗れず苦戦してしまう。





結局はこれが一番リラックスして演奏できるし、カッコいい。

お待たせしました!!

beatmania 2nd トップチャート結果発表!!

DJ SUW

Yo！以前募集をかけた、「beatmaniaトップチャート」。これは、2ndMIXの好きな曲を3曲と、TOP3のランキング予想をしてもらっちゃおう!!といったゴーヂャスな企画だ!!ミンナから送られてきた、アツいメッセージ入りのハガキは全部で46通!!（チョット少なくない!?）それらを集計した結果が左の表だ。

第1位に輝いたのは「ハウス」!!曲の美しさは当然として、キー配列を初めて見たときの強烈な印象。それを克服したときの感動が、決定的なものになったのだろう。

第2位は「レイヴ2nd」。出現条件がキビシイにも関わらずここまで票が伸びたのは、やはり「演奏している感」が強いといったところだ。「レイヴ」と票をあわすと、「ハウス」を抜いている。前担当のぴぐさん（海行き）もイチ押しの曲だった。

そしてランキング予想を、みごと的中させたのが、

東京都／馬場　節さん
東京都／浅田　清子さん

だ!!スゲェぜ!!お二人には激レアで即ゲット級なアイテムをプレゼントするぞ!!

順位	ヒットチャート順位結果	票数
1	ハウス	60
2	レイヴ2nd	57
3	バラード	34
4	コナミックス	22
5	ハードテクノ	16
5	レイヴ	16
7	ミニマルテクノ	13
7	ドラムンベース	13
9	スカ	12
10	ソウル	10
11	アンビエント	6
12	レゲエファンキーミックス	5
12	ハウススピリチュアルミックス	5
12	ジャパニーズヒップホップ	5
15	レゲエ	2
15	テクノ	2
15	ヒップホップストリートミックス	2
15	ブレイクビーツ	2

QUIZ ビートマニアックス回答発表～ん

正解は
A―⑧ミニマルテクノミックス
B―9スカ
C―④ヒップホップストリートミックス
D―⑤ジャパニーズヒップホップ
E―11ハードテクノ
F―⑦ハウススピリチュアルミックス
でした。

正解者は

東京都／福沢　栄昭さん

ほか10名!!こちらもステキなプレゼントをお送りするので待っててね!!

もちろんやります！ 3rdMIXでも募集だ!!

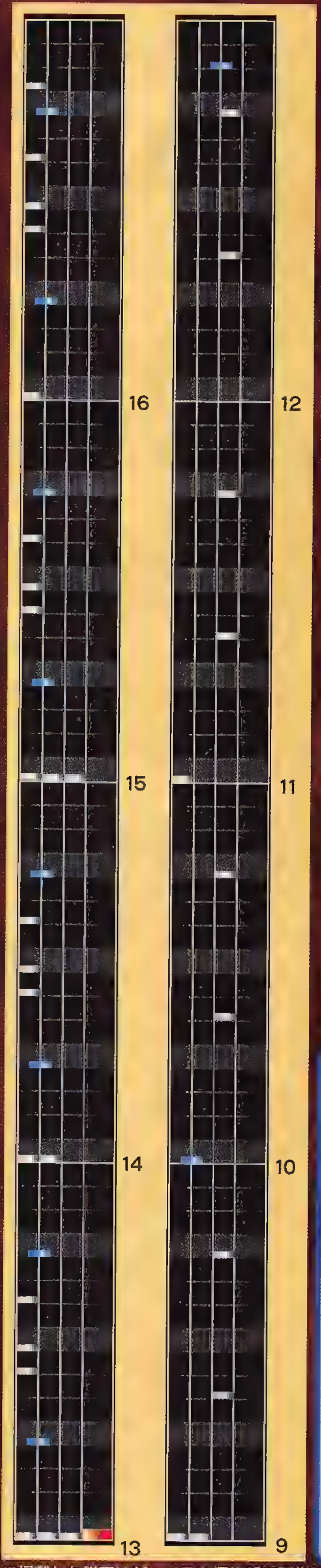
2ndMIXに続いて「3rdMIX」でも「beatmania トップチャート」を募集するぞ!!

キミの好きな曲を1～3位までと、ランキングの予想を1～3位までハガキに書いて送ってね。正解者には激レア即ゲット級なグッズをプレゼント!! ついでに紹介してほしい曲、難しいポイント、励ましのお便りなんかも書いてくれるとSUW感激!!ってな感じだ!!氏名住所も忘れずに。

あて先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部「スーとマニアdeデート（ダレが!?）係」まで。
締め切りは11月30日消印有効です。

P.S.MESSAGE G

→限らず、新作ゲームは例え続編でも必ずスタート時は「初めてプレイする人」を意識していますので、「このシリーズやったことないから」なんて食わず嫌いをしないで、どんなゲームでも一度はプレイしてみてくださいね。（編集）





s.d.z

DJ mazinger featuring Muhammad

BPM：100
Time：78sec.
Total note 168

ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★☆☆☆
連打力	★★☆☆☆
器用さ	★★★☆☆

3rdMIXで初登場となるヒップホップ「s．d．z」は、2ndMIXのストリートミックスとは違って完全なオリジナル。曲調はやや暗めで、ストリートミックスとアンビエント（クラシック）を足したような感じ。「厚い」音が多くラップもエコーバリバリで、独特のトランス感覚がある。

1stステージから選べる曲のわりに、ビギナーはいきなりゲームオーバーになってもおかしくないほど難度は高め。GREAT判定こそ甘いが、工夫しないと指が動かないかも。

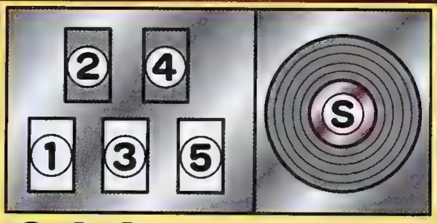
このページの読み方

文中に出てくる数字とアルファベット（1、2、3、4、5、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。1小節を16分割すると、

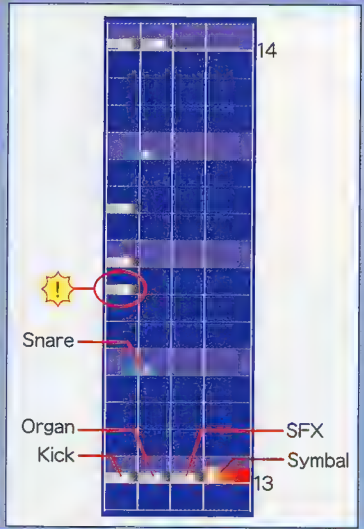
1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

ということになります。



①③⑤……………白鍵
②④……………青鍵
Ⓢ……………ターンテーブル



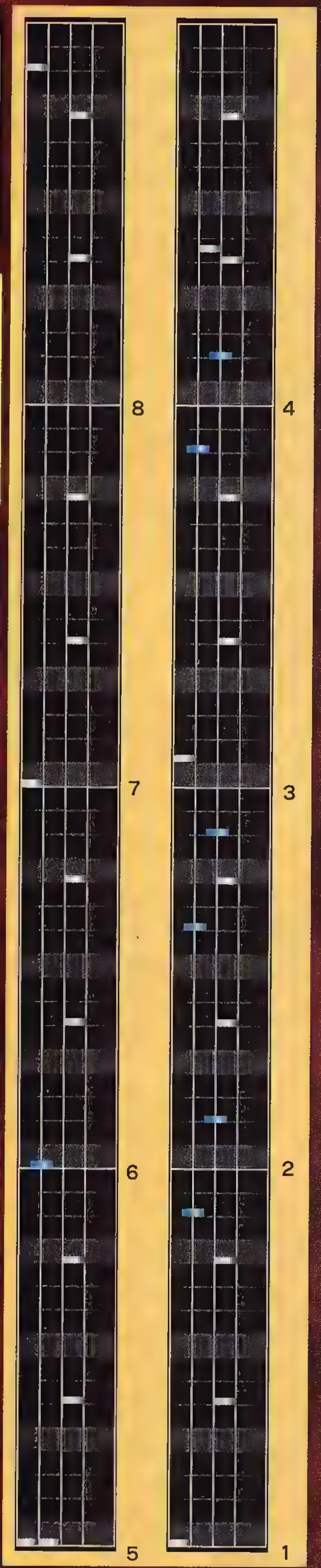


13小節目

12小節目まではバッキングとオルガンを演奏していたところが、13～20小節目まではドラムス+オルガンになる。

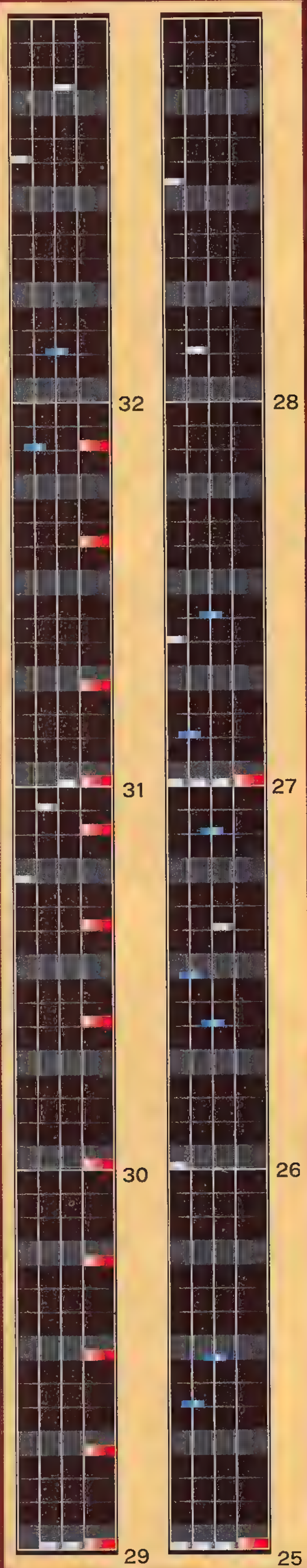
1がキック、2がスネアになっていることを意識すれば、テンポをとるのは簡単なはず。○囲みのキックは、2小節目の裏の裏になっていることに気をつけよう。

1+3+5+Sの同時押しは、3rdになって頻繁に見かけるコンビネーション。1+3+5を左手の薬指+中指+人差し指で押すのが理想だが、どうしてもという人はスクラッチを無視して両手で押しても構わない。

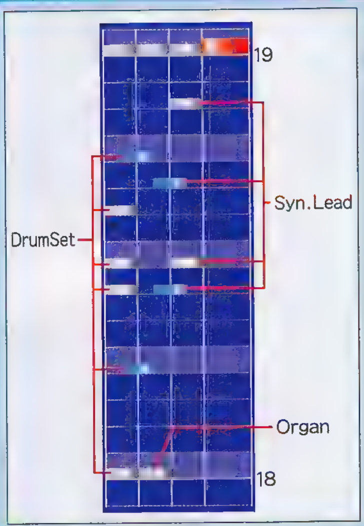


※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しております。

Q、コンパネのボタンが壊れたのでムックアーケーダーを読みました。圧着が便利とありますが、圧着とは何ですか。また圧着のパーツはどこで買えますか？／東京都 高森隆夫君 A：まずは圧着＝かしめる（辞書参考）で、この場合は圧着端子（ボタンに繋ぐための金属）と配線材を圧着←



18小節目

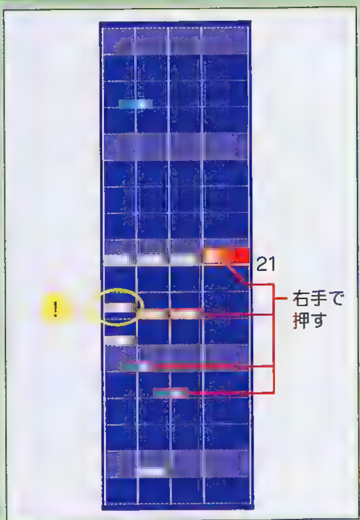


一見ひじょうにゴチャゴチャしており、なにをどう押せばいいのか分からない人も多いだろう。19小節目の頭にある同時押しも、この煩雑さに拍車をかけている。

ここは、よく見ると1+2のドラムセットに、3+4+5のシンセリードが加わっただけの構造になっている。3拍目の同時押しを強く意識し、1+2を左手、3+4+5を右手で担当するのが（音楽的には）理解しやすいだろう。

ただ、19小節目の頭にスクラッチが入っていることを考えると、最後の5は左手で押したほうがいいかもしれない。

20～21小節目

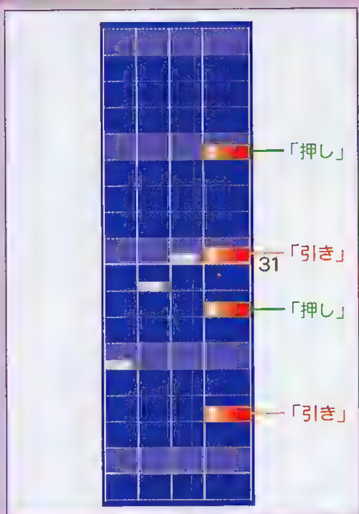


しばらくノートがなかったかと思うと、ふたたび密集地帯が出現。ここは指の配置を考えないと、21小節目の頭の同時押しができない。

ここは、1以外はすべて右手で押すのが望ましい。4→2と押したら、左手が1を叩いている間に右手を3と5に移動させて同時押しし、次の1を左手で叩いている間に今度は右手をスクラッチへ移動させよう。

ちなみに、○囲みの1は16分刻みより若干早いが、16分のタイミングで押してもＧＲＥＡＴが取れる。ここはリズムをとって均等に押してしまおう。

30～31小節目



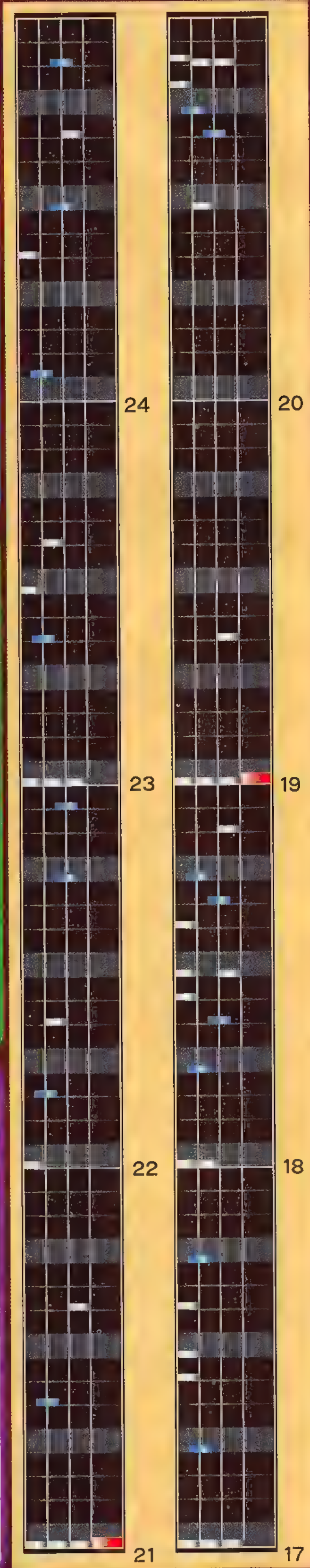
最後の4小節は、右手をターンテーブルに集中させよう。

さすがにここは、無視するとクリアできない。

30小節目のＳは､「表→裏→裏→裏」のリズムになっている。さらに、4拍目の裏の裏に3、31小節目の頭に5＋Ｓの同時押しがある。

ずっと「押し」だけにすると（お店の調整にもよるが）スクラッチが反応しないことがあるので、どちらかを「引き」で回すといい。

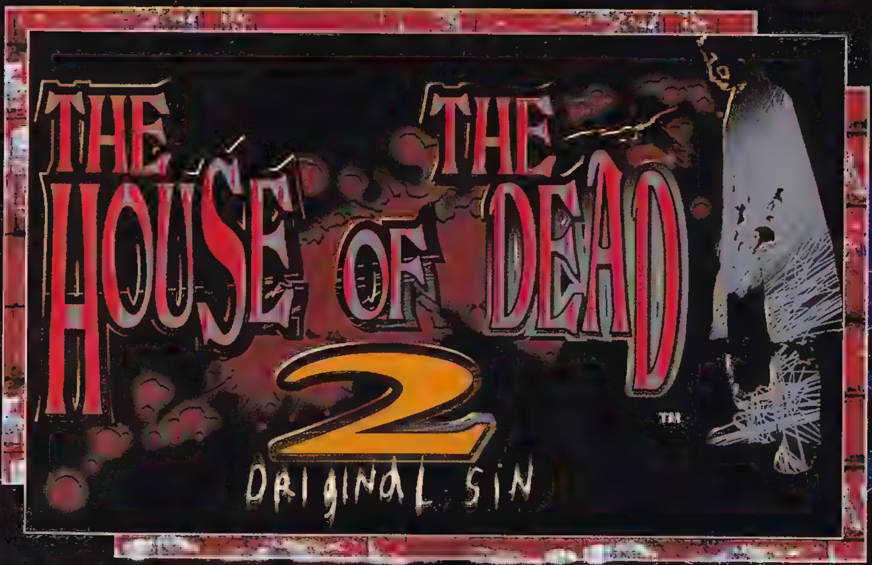
ちなみに、31小節目のＳは「表→表→裏→裏」になっているので注意が必要だ。



P.S.MESSAGE G

→工具（ペンチに似てる）を使い力を加えて固定するということかな。圧着端子は基板屋（GM広告参照）&秋葉原駅周辺で売ってるよ。ムックア→ーケーダーで圧着を推したのは、ボタンが壊れたときに、この方法だと半田と違い交換するのにとても便利なのだ。（小林）

待望の秀逸ガンシュー第2弾!



AMショーアンケートでも高順位につけ、好評を博したHOD2。NAOMI基板の威力を見よ! ゾンビを撃ちまくる爽快感に加え、恐怖心をあおる演出も最高級だ。



1998.12.18
「キュリアン邸事件」…あの忌まわしい事件は
これから起きる惨事のほんの一端でしかなかった…。
2000.2.26
世界が混沌とした時代。
序曲の始まり…舞台は、中世の面影残る、とある都市。
繰り広げられる陰謀と殺戮。

立ち向かうAMS特殊工作員"James"&"Gary"。
二人の運命は如何に!?
そして謎の男"Goldman"の真意とは…?

A国で突発的に起きた謎の事件。緊急を告げる事態に政府上層部は、AMS特殊工作員ジェームズとゲイリーの2人を送り込んだ。様々な陰謀が渦巻く中、事態の収拾と解明に2人の男が立ち向かっていく…。そう、お待ち兼ねの、話題沸騰ホラーガンシュー第2弾が、いよいよ登場する!





Gとの待ち合わせ場所へ急ぐ俺の前に、悪魔のような奴が…。



Gの身に、一体何が？とにかく急がなければ!



忌まわしい言葉を残し、悪魔は姿を消した。

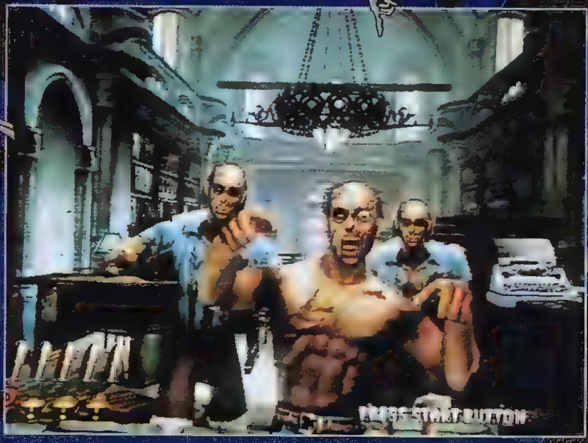


Gを発見した！しかし奴らにひどい傷を負わされて、机のそばに座り込んでいる。

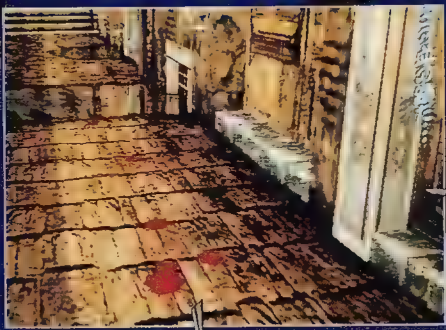




足元には、哀れな犠牲者が横たわっている。この街は一体どうなってしまったんだ？



待ち合わせ場所の館の中に足を踏み入れると、そこではゾンビの洗礼が待ち受けていた！



あわやというところで、救出に成功。彼はこの建物の住人なのか、道を教えてくれた。





今にも奴らの毒牙にかけられようとしている人を発見！



鎧を着たゾンビが一弾1発程度では、びくともしない。



危ない！橋の上の奴を倒さないと、大変なことに！



彼女を救出すると、何とライフをくれた。



「これを…」Gが何かを渡そうとした時、奴らが襲いかかってきた！G、必ず助けに戻る！



恐るべし、NAOMIパワー炸裂！

今回奔走する舞台は、A国の中の1つの街。謎を説き明かすために、館内だけでなく外の世界にまで捜査の手を広げるのだ。よく作り込まれた風景が、多彩にステージを構成している。この見るも美しい（恐ろしい？）世界観に貢献しているのが、セガが誇る最新CGボード「NAOMI」だ。中世の面影残る街並み、ヴェネツィアを思わせる風景、近代的ビル群など、美麗な舞台は飽きることなく展開していく。

そして驚くなかれ、ゾンビたちのこのリアルな動き！前にも増して圧倒的な存在感を持った敵キャラたちが、それぞれ個性的な動きで主人公に襲いかかってくる。また、真に迫った登場人物の声や、泣く子も黙るゾンビたちの咆哮。どれも前作をはるかに凌いでいる。

もちろん、前作をやり込んだ人にはお馴染みのシステムも受け継がれている。例えば前作で好評だった、ステージ分岐システムは今回もよりパワーアップして健在。ゲーム中の様々な出来事が引き金で、ストーリーが変わっていく。そして、その引き金を引くのはプレイヤー自身。…果たしてこの美しく恐ろしい世界を、キミは全て体験することができるだろうか？本誌では、もちろんその辺りも今後の展開でフォローしていくので、目を離さないでほしい。次回、更に詳しいシステム紹介を行うのでお見逃しなく！

詳細報告は次回を待て！



そこへ、呪いの言葉を吐いたあの悪魔が現れた！恐らくこいつがGをあんな目に…思い通りにはさせん!!



その時、悪魔の背後から巨大な敵が現れた！全身鎧に身をまとい、銃弾を全て弾き返す!!



聞く 誕生と性！

NAOMIの可能性とNAOMIがもたらすもの

猿渡　AMショーでナオミを拝見させて頂きました。今まで噂されていましたが、実際見るのは誰もが初めてだったと思うんですよ。そこでNAOMIを束ねている鈴木副社長にお話を伺いたいと考えて今回インタビューさせていただきます。今なぜNAOMIを発表したのでしょうか?

鈴木　セガとしては今までハイエンドなことをやってきました。これはやはり必要だった。僕は今でもそう思ってる。だけど、そうはいってもいくらハイエンドで頑張ってやったって、今の市場を考えるとやはり安いものを供給しなきゃいけない、ビデオゲームでね。そういう部分を何社かのメーカーさんがやってこられたけれど、今の市場や日本の不況を考えると、このローエンドの部分を業界全体で底上げしなくてはならない。だけどモノがない。モノというかベースがなかった。やっとここにきてそのベースになるNAOMIができた。これをベースに一つの核としてやっていきたいんですよ。

猿渡　NAOMIは低価格で高性能なんですよね。

鈴木　ローエンドのものができるということであって、低価格になるかはマーケットが決めることで分からないですが、一応いろいろな人にも使って頂けるベースができた。だからそういうメドが非常に底辺を拡大するのにいいことだと思います。「モデル3で拡大して下さい。みなさんやって下さい」と言っても、ハードの値段も高いし、難しい。使い勝手はいいんですけどね。車でいうとね、600馬力のエンジンなんですよ。600馬力のエンジンを使いこなすドライバーだったら、ものすごい性能を発揮するけれども、モデル3は暴れ馬みたいなもので、使いこなせる人は本当に数少ない。そこいくとNAOMIに関してはご存じのようにドリームキャストと同じになります。だから非常に汎用性のあるエンジンで、誰でもある程度開発をやって頂ける人たちであるなら、使っていただけると考えています。

ただ、技術的なこと言うと、NAOMIに関しては僕らもドリームキャストをやってよくわかったのは、NAOMIのパフォーマンスはかなりインパクトが強いってことです。使い方によってだけどね。例えば8ビットから16ビットになったってそんなに変わらなかったんだ。要するに「8ビットから16ビットになったよー」っていっても変わった印象は少なかった。そして16から32になってどこが変わったんだっていうと確かにスピードが速いとか技術的な面はある。だけどそんなに変わらなかった。でもコンピューターグラフィックっていうのは「あっCGだ、変わったよね」ってインパクトがある。そういう感じは今回持ってる。128まで性能を上げたことによるインパクトはかなりあると思います。でもこれが家庭でもできるとなると結構きついとも思っています。

でもアーケードを全部NAOMIにシフトするかっていうとセガはしませんよ。それをやったら、アーケードとコンシューマーとが全く同じになっちゃう。じゃあ僕らがこのまま、あと2、3年やっていったらアーケードじゃなくなっちゃう。家庭用になっちゃう。



鈴木　久司
株式会社セガ・エンタープライゼス
アミューズメント事業統括本部長
代表取締役副社長

猿渡　それでは、今後もっとハイスペックな例えばモデル4が出てくる可能性もあるということですか?

鈴木　それは当然やります。だから我々としてはローエンドのものはNAOMIでやるけど、じゃあハイエンドのものは放棄したかというと放棄していない。

猿渡　なるほど、いろんな可能性の一つとしてNAOMIが存在していると。

鈴木　そうです。だから、NAOMIが全てという形とは思ってませんよ。うちだってメダルゲームを充実しなきゃいけないしアトラクションも充実しなきゃいけないしキッズもある。アーケード業界を考えてNAOMIだけじゃなく、もう一回原点に戻らなければいけない。ではセガだけでできるかというと全部は無理ですよ。**だからNAOMIを使っていろいろなメーカーの方が協力してくれればいいじゃないか**と思ってます。例えば一つの石垣があったら全部石垣を自分で作ろうたって無理だから、ここの石を動かすのはセガにしかできないっていうならセガはそこをやる。ほかの石垣は他のメーカーのほうが得意だろうから、ちょっとやってよって。土台であるNAOMIは用意するからって。**今の時代、競争はするけど、相手をけ落とすよりこのビジネス全体を大きくしていくほうがまず先だと、僕は思ってるんですよ。**今のビデオゲームはPONGから始まって26年経っている。**成長期じゃないんだよね。もう成熟期。成長期って競争があってもいいんだよね。でも今は成熟期だから違うノウハウもってるところがいかに協力しあうかですね。**



NAOMIとDreamcastと

猿渡　NAOMIはドリームキャストとほぼ同じ仕様ですが、最初から同時期に展開していこうと考えていたんですか?

鈴木　いやそっちよりも市場の要望のほうが多かったんですよ。だから僕らからいうともっと早くNAOMIを出したかった。アーケードとしては今年の1月から欲しかったくらいなんだよね。しかしドリームキャストのチップを使うわけだから、ドリームキャストの完成を待たなきゃいけなかった。それでやっと、ちょっと遅くなったんですけど11月からスタートできるようになりました。11月から

セガ副社長に NAOMI の理由 その可能

できますよ。結構いろいろなタイトルが今期に出てきます。

猿渡 AMショーの会場で出展されていた4タイトルがありましたよね。ダイナマイトベースボールとザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2とブラッドバレットとドライブの4点。そのあたりは今期中に出るということですか?

鈴木 **今期中には10タイトルくらい出すよ。**

猿渡 そうなんですか!

鈴木 しばらくはこれでやりたいなど。でもさっきいったようにいろいろなことを考えていますよ。ローエンドも考えているけどハイエンドも忘れたわけじゃない。

ビジュアルメモリがアーケードを変える!

猿渡 ショーのときに発表された新しい筐体にビジュアルメモリ用のスロットがついてましたよね?

鈴木 今、世の中にはパソコンがあってコンシューマーがあってアーケードがある。でもだんだん境がなくなってきた。要するに遊びっていうものに関してどこで遊んだってお客さんには関係ないんですよ。ユーザーからいったら楽しく遊べればいい。ビジュアルメモリが使えるんだったら使おうじゃないかというのが僕らの考えにあります。今まではオペレーターの方も、コンシューマとアミューズメントって敵対意識を持ってたわけですよ。でも、僕らから言ったらメインはアミューズメントなんだと。だからアミューズメントをやるためにコンシューマとうまく連携すればいいって発想なの。アミューズメントがピンチなんだからPCでもなんでも使えるものは使っちゃおうじゃないかと。それでよくなるんだったら使ってみようと。今はその使用法をいろいろ考えていますよ。ビジュアルメモリで家庭で作ったものを、例えばドライブゲームだったらチューンナップしてきてそれをアーケードでやるとか、いろいろなことができるじゃない。育てものだとかそういうふうにうまく使おうと。ドリームキャストだけに留まらない展開を考えないとね。

NAOMIの名前の秘密

猿渡 それでは最後に。NAOMIという名前の秘密というか、どういう経緯でついたのかお聞きしたいのですが。

鈴木 名前の秘密は簡単なんだよ。セガは開発の人間がけっこう多いでしょ、そうするとね、いろんな話するんだよ。その時にエックスとか名前を付けると、対外的に結構何をやっているのかわかるんですよ。N社なんて近いし(笑)。その点でNAOMIっていいんじゃないかって、何か女の子の名前がいいなって思って。それでたまたまNAOMIがいいって言ったら、僕の彼女がナオミだとか言われちゃったんだけどね(笑)。でも、NAOMIってつけたら、これはいいなって思ったわけ。**要するに我々のやってるビジネスってエンターテインメントでやってるんだよ。だから、何かの話をしたときみんなが暗くなるようじゃダメなんだよ。そんな真面目なことじゃや。**まず初めは会社の中だけでNAOMIってやったの。結局ネーミングは単純明快でわかりやすいほうがいいんだよね。その点NAOMIは一回聞いたら忘れないからね(笑)。

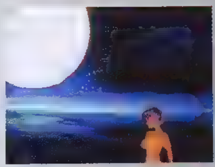
NAOMI参入メーカー一覧

カプコン



パワーストーン

テクモ

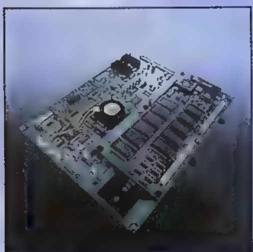


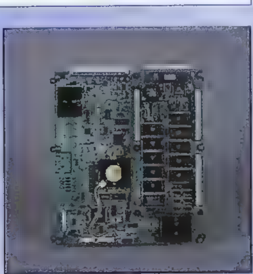
デッドオアアライブ2

エイティング/ライジング
ケイブ
サミー
彩京
ジャレコ
トレジャー
ビスコ
ビデオシステム

NAOMIスペック

CPU	SH4 128bitグラフィックエンジン内蔵RISCCPU(動作周波数200MHZ360MIPS/1.4GFLOPS)
グラフィックエンジン	PowerVR2
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ32bit RISC CPU内蔵(64チャンネルADPCM)
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	16Mbyte
最大同時発色	約1677万色
ゲームポート	JAMMAビデオ規格(JVS)
拡張機能	CD-ROM(OP)対応予定







巷を騒がす噂のマシンが、
君の街にもやってくる！

ダンスダンスレボリューション

AMショーで鮮烈すぎるデビューを飾り、巷の話題をかっさらった期待の新音感ゲー「ダンスダンスレボーリューション」。ゲーメストでもめでたく連載が始まる運びとなったので、まずはYESと言っておこう。

担当・長崎ブギョ夫

Dance Dance Revolution™

ピックアップ Dance Dance Revolution Stay Cool!な筐体のひみつ



ネオコウベシティの電飾も霞む
驚異の4灯20Wハロゲンライト
コイツが輝く時、どんな
ショボクレーヌなゲーセンも
眩いダンスフロアと化す!!

魂のモニター
もちろん総天然色

「ダンスマニア」の
アピールにも余念がないぞ!

バスレフダイレクト付
25cmウーファーを
標準装備
迫力の大音量で
下っ腹から熱くするぞ

ステージからの転落を防ぐ
イナセなセキュリティーバー
暴れん坊のオーバーロードを
コイツで戒めてくれるぞ

まばゆく輝く発光フットパネル
猛者の激しいステップにも
耐えうる屈強なバディだ!!





すっかり秋も深まってきて絶好のダンス日和がつづく今日この頃。堪え性のないせっかちメ〜ンたちは、本誌ダンレボ記事を読んで登場を心待ちにしておることだろう。

首都圏近郊では、すでにあちらこちらのゲーセンに登場し、店の客層をガラリと変える勢いでスピーカーが唸りを上げているとの情報が多々寄せられている。

先日も本誌ライターのスーさんが編集部へ駆け込んでくるなり「ヤバイっスよ!さっき三鷹の某ゲーセンに行ったら女子高生がセーラー服のまま二人で踊ってて、スゲーいい感じだったっスよ!まったくあんなリリカルな光景見せられたらおいちゃん困ってまうなー」と、嬉し恥ずかし見当違いな感想をもらしていたのは記憶に新しい。

他にも渋谷や新宿、池袋などのゲーセンでも、筐体のまわりは常に黒山だかりという異様な大盛況。「来たねダンレボ」と思わせるヒートっぷりである。

そんな塩梅で各地で話題を振りまいているダンレボだが正式な発売日が決定した!全国的には「11月18日」を目処に出荷を予定されているとのこと。「え?だってうちのゲーセンにはもう入ってるよ」と首を傾げるベイビーもいるとは思うが、そこはAM業界七不思議の一つとして胸のうちにこっそりと留めておくのが大人ってやつだ。

何はともあれ、11月18日をきっかけに全国のゲーセンにお目見えすると思うので、それまで体力付けて待つがよかろう。

舞踏初心者に優しいモード講座

ダンレボには選べるプレイモードが3つある。初プレイ時にも戸惑うことなくモードを選び、「いかにも知ってますってなカンジ」をギャラリーに与えるために、ここでは失敗しないモード選びの秘訣を語ろう。

NOMAL MODE



所謂メインモードである。

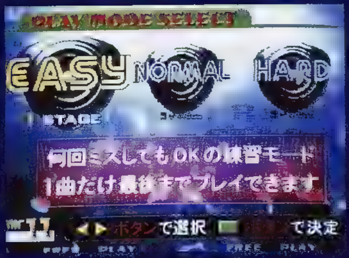
ダンレボの基本がみっちり詰まっているので、まずはこのモードから制覇しちまおう。そんなに難しいステップパターンは無いので、初プレイ初クリアも珍しくないぞ。選べる曲はイージーモードの曲に「MY FIRE」が加わった5曲（「Let's get down」はない）。基本的に3曲エンドとなっているので、好きな曲をチョイスして踊ろう。オススメはダンレボのメインテーマともいえる「BUTTEFRY」。3つのモードどれでも踊れる人気のナンバーだ。

HARD MODE



読んで字の如く、ビターでスパルタンな曲が揃ったモードである。どの曲もそれなりに修練が必要なので、初プレイ時に調子こいて選ぶのは少々冒険といえよう。選べる曲は「BUTTERFLY」「KUNG FU FIGHTING」「Let's get down」「STRICTLY BUSSINESS」「LITTLE BITCH」「PARANOIA」の6曲。その中の「PARANOIA」は2つのステージをクリアすると出現するスペシャルソングである。「HARDモードも全然OK」というDDR猛者は是非ともチャレンジしてもらいたい。

EASY MODE



ダンスマシン初心者のための入門モードがこのEASYMODEだ。何回ミスってもゲームオーバーになることが無いが、1曲しかプレイできないという鉄の掟がある。

生まれて初めてステップを踏む方や、曲をしっかり覚えてぇなぁって人にお勧めのモードだ。収録されている曲は「BUTTERFLY」「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」「KUNG FU FIGHTING」「THATS THE WAY」「Let's get down」。最初に選べる曲はノーマルモードとほぼ同じ。もちろんステップも同じだ。

DDR無法者

基本的に好き勝手に踊ってよいこのゲームだが、中には困ったちゃんのプレイスタイルも存在する。お店とよりよい関係を築いていくためにも、礼節をもってダンスに臨もう。

手でやると寂しい！



コレはコレで面白いかもしれんが、ゲームコンセプトから激しく逸脱してるのでソーバッドと言えよう。

バーに足をかけながら踊ると危険!



まあこんな奴はいないと思うが一応。

飲みながら踊っちゃダメ！



曲と曲の間のインターバルに飲むのはいいが、飲みながら踊ると危ないのね。

DDRインターセプト

本日より設立されたこのコーナーでは、ダンレボにおけるよもやま情報を提供していこう。連載第一回目となる今回は「足の置き方」だ。

このゲームは流れてくる矢印に合わせてステップを踏んでいくわけだが、「矢印マークがゲージに合致した瞬間にパネルを踏む」という命題さえこなせば、あとは適当にステップを踏んでても構わないのだ（入力システムが「ビートマニア」のような方式ではないので、余計なところで余計なパネルを踏んでも別にマイナス要素にはならない）。もちろん、それぞれの曲になれてきたら、自分ナリのアレンジステップを加えるのもアリだ。

しかし、矢印とマークが合致したタイミングによってスコアが変わる。そこんところはビーマニと同じだ。

よって、プレイ中の足はパネルのどこに置いていてもかまわない。パネルの中心部だけに足を揃えて置くのだけではなく、ステップを踏みやすいようなスタンスを探してみよう。

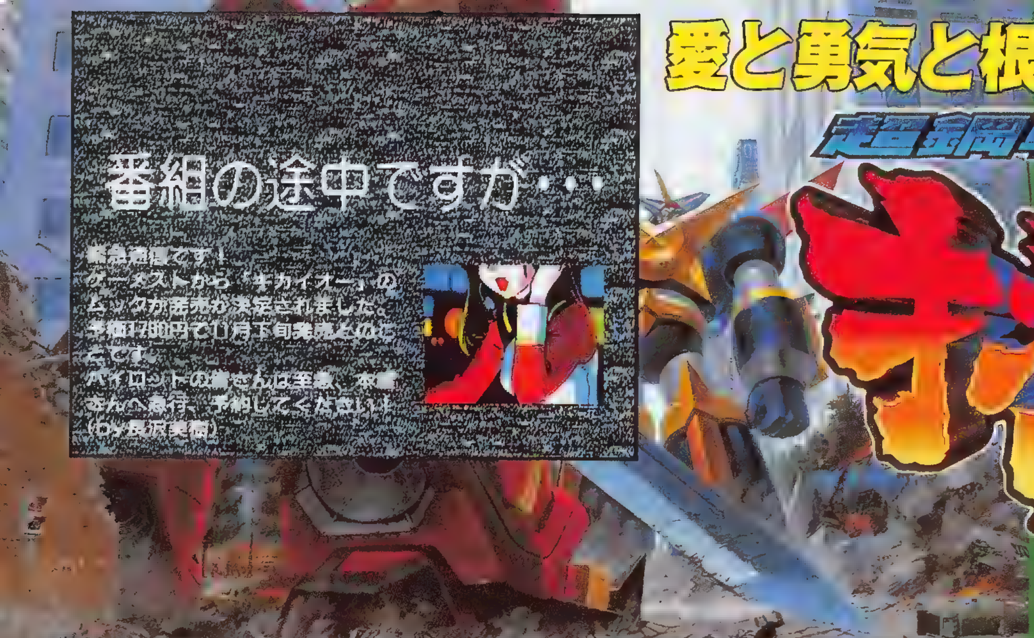


下の写真のように、曲によって立ち位置を変えてみるのもいい感じだ。踊りやすい自分にあったポジションを探してみよう。



愛と勇気と根性で地球を守れ!

超鋼戦紀キカイオー™



第四話「敵か味方か?謎のロボット出現!?」

謎の真紅の機体、轟雷がついに使用可能になった!そして、ヒーローたちの隠されたシナリオも大公開!今回は情報満載だぜ!

担当：ももやん

番組の途中ですが…

緊急通信です！
ゲーメストから「キカイオー」のムックが発売が決定されました。定価1780円で11月下旬発売とのことです。
パイロットの皆さんは至急、本屋さんへ急行、予約してください！
(by長沢美樹)

ストーリー分岐の秘密を暴け!

メストを読んでいるチビッコ諸君、キカイオーでバリバリ遊んでいるかな?遊びまくっているキミたちへ、うれしい情報を公開しちゃうぞ（遊んでいないチビッコはシベリアで強制労働）。

ストーリーモードの分岐選択によってストーリーが変化することは、前回でも紹介したとおり。実は、各キャラクターごとに隠されたストーリー分岐条件があったのだ！

隠し分岐選択方法は、各キャラごとに設定された特定のシナリオで、左の表の条件をいくつか満たして勝利すると、分岐が発生するぞ。

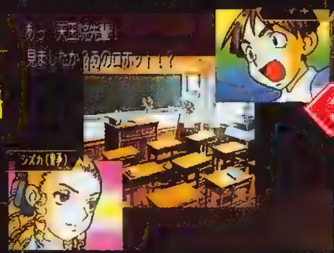
条件を満たすと分岐選択画面が出るのが基本だが、なかには強制的に別のストーリーへ向かわされるモノがある。今までのプレイで、気が付かないうちに別ストーリーへ、なんてこともあったかも。

シナリオ分岐条件

①アーマーを破壊されない
②1回もダウンしない
（1ラウンド取られない）
③アイテムストックが2つ以下
④アーマー破壊された状態
⑤ファイナルアタックで勝利する
⑥ノーコンティニュー状態
⑦戦闘を設定タイム内にクリアする
（画面下のタイマーが0になる前に倒す）

※特定のシナリオで、上記の条件をいくつか満たしてクリアすると分岐する。機体別表を参照のこと。

学園編スタート!





2話終了時に見たこともない分岐画面が！下を選択すると…



例えば、ディアナで、第2話を条件満たしてクリアすると…

機体別条件

機　体	サブタイトル	条　件
キカイオー	第1話「ヒーロー誕生！」	画面上のタイマーの末尾が7で勝利すると「第X話」に強制的に分岐
	第3話「キカイオー発進不能！雪山の罠」	①②の条件を満たして勝利すると、分岐画面が出現
	第3話「祖父の遺産！超物質オリハルコン合金」	①③⑥の条件を満たして勝利すると、分岐画面が出現
パルシオン	カイ編　第3話「記憶のかなたの戦士」	④⑤の条件を満たして勝利すると、分岐画面が出現
	カイ編　第3話「記憶のかなたの戦士」	④⑥の条件を満たして勝利すると「過去からの声〜」に強制的に分岐
ワイズダック	第3話「剣よりも銃よりも」	第2話の分岐で「自分は人間です…」を選択し、①②⑤⑥の条件を満たして勝利すると「ありえない敵」へ強制的に分岐現
ディアナ17	第2話「地上最強のロボット」	②③の条件を満たして勝利すると、分岐画面が出現
ラファーガ	ACT.2「エネミー・フォース」	①②⑤⑦の条件を満たして勝利すると「ワーニング・メッセージ」に強制的に分岐
ボロン	LOVE3「侵略者を撃て！」	⑤の条件を満たして勝利すると分岐画面が出現
ツインザムV	大地編　第1話「夢のヒーロー！」	ファイヤーフォーメーションで勝利すると、「宇宙人を倒せ!!」へ
	空　編　第1話「夢のヒーロー！」	プラズマフォーメーション勝利すると、「夢のつづき」へ
ディクセン	ナカト編　Scene3「追跡者」	②⑦の条件を満たして勝利すると「再会」へ強制的に分岐

※ディクセンのハルマ編には分岐はありません。

緊急通信パート2!!:11月7日(土)からキカイオーのドラマが、「飯塚雅弓のMEGA-MATONスマイル」(ラジオ大阪24時〜25時)内で放送される。ゲームと同キャストなので、飯塚さんも空役で登場するぞ。

悪役マニアにゃ嬉しい!!

轟雷



ストーリーで色々な場面に登場する、ニヒルな悪役轟雷を使ってみよう。その秘めたる性能はいかに!?

担当：スー

操縦者：シャドーレッド
（声：池田秀一）

A	パンチ／剣攻撃
B	暗黒結界(溜め可)
A+B	瘴気閃光
→+A	疾風狂波(A連打で連続)
←→+A	夢斬
→←+A	雷電斬覇(溜め可)
A+J	昇斬
空中で↓+A	空対地疾風狂波
←+AB同時	対空瘴気閃光
空中で→+AB同時	空対空瘴気閃光
←→+AJ同時	闇虚空弾
空中で↓+J	急降下
高速接近中にA	心貫斬
超必殺技	
←→+AB	鬼神雷斬
→←+AB	旋風斬刻
ファイナルアタック	冥界陣

使用条件

電源投入時間が合計400時間を超えるとセレクト画面（ランダムの位置）に轟雷が登場します。

オペレータ向けコマンド

テストモードのSOUND&VOICE画面に入る。2P側で←←→→GABと入力し、そのままモードを終了する。

基本攻撃

轟雷のA攻撃は、ボタンを連続で押すことにより、3発まで出せるのだが、3発目がスカってしまうことが多く、今一つ信用できない。しかし、アーマー削り値がそこそこで、ゲージの貯まりも早いので、2発まで出してガリガリ攻撃してやるといい。

B攻撃は、一定時間溜めることにより爆風の範囲が広がる。爆風の防弾効果が高いので、超必殺技発動中にBを押しておいてガードされた直後の保険として使うと具合がいい。溜め自体はA+Bの使用頻度を考えると、あまりお目にかかる機会は少ないだろう。

A+Bはいわゆるレーザー系。弾速が速く、レーザー自体も太い。ミサイル系にはまず打ち勝てるぞ。また、ジャンプ中に使うと、地上をなぐようにして発射するので、降下中に使うといい。しかし、高度が低すぎると、A攻撃に変化する。しかし、それはそれで都合がイイ。

必殺技

・疾風狂波

Aボタン連打で4発まで発射可能。4発目のみ、ダウン効果がある。弾速が速いので、牽制に使うといいぞ。

・夢斬

もう一度Aを押すことで斬り返しの一撃を出せる。Aが3発目までヒットして、相手が吹っ飛んでいくときに、ゲージがない場合はコレで追い打ちを。こちらに近付きたそうにしている相手などには奇襲としてつかってやろう。

・雷電斬覇

相手が電撃にヒットすると、相手はシビれるのだが、いかんせん発生が遅く、今一つ使いにくい。溜めることで射程が伸びるが、それだけでは…。でも溜めているときのポーズはカッコイイぞ。

・昇斬

いわゆる昇龍拳。空中から襲ってくる相手を迎撃できるが、これも発生が遅い。2段ジャンプができる相手に対しては、ほとんど意味がない。これならば、対空瘴気閃光を使おう。

超必殺技

・鬼神雷斬

1発目の剣撃がヒットしなければ、2発目以降が発動しないので少し使いづらい。ダウンしている相手に1発目を追い打ちとしてヒットさせると、ちゃんと発動するぞ。

・旋風斬刻

いわゆる真空竜巻旋風脚。アーマーをガリガリ削るので、ゲージが貯まったらガードされようがドンドン使おう。ダウンしている相手への追い打ちとしても有効だ。

・闇虚空弾

A攻撃が3発ヒットした直後の追い打ちとして使うのに最適。普通に撃つと、光球に相手を引き寄せる効果がある。



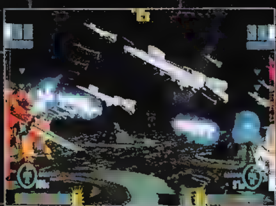
とにかく安定して使える、空中A+B。多い日でも安心（対戦相手が）。

丸裸にしてやれ!!

轟雷の通常技、各種必殺技の中には、相手のアーマーをゴリゴリ削るモノがいくつかある。しかし、射程がわりと短いものが多いので、相手に近くなければ宝の持ち腐れだ。できれば、こちらから近付くのではなく、相手に近寄らせたい。そこで、ラウンド開始直後は、ジャンプからのA+Bや、後ろダッシュA攻撃でダメージを先制して、相手がこちらに近付かなければならないように仕向けたい。後ろダッシュ中のA攻撃は、超低空の空中A攻撃になり、相手にイキナリ近付かれることを防ぐことができる。

そして接近戦になったら、A攻撃や、旋風斬刻、G・HALBERDなどで、アーマーをガンガン削って、アーマーを破壊しきってしまうことを目標に。アーマーを破壊してしまえば、おのずと展開は有利になっていくハズ。

轟雷は1回しかジャンプができないが、そこからの低空A+Bはかなりの脅威となる。後はこれをメインとして闘い、ゲージが貯まったら、旋風斬撃や、闇虚空弾などで、ガードされてもお構いなしにダメージを与えていこう。アーマーを破壊しておけばそれだけでかなりのダメージになるぞ。



後ろダッシュ中のA攻撃はこのように超低空A攻撃になる。離脱用に。

ITEMの使い方

G.SPEAR

かなり速いスピードでヤリを突き出す。しかしリーチが短いので、ある程度相手に近付かなければならない。ヒットさせると、相手をシビレさせる効果がある。A攻撃3発目ヒット後に追い打ちとしても入るが、この場合はシビレ効果はない。見た目重視だ。使用回数は3回まで。



追い打ちはこんな感じで入る。見た目は非常にカッコイイんだけど…。

G.HALBERD

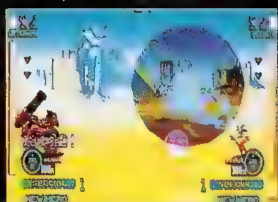
ナギナタを高速で回転させて相手を連続で斬りつける。射程がかなり短く、振り回している間は、動くことはできなくなるが、相手をこちらに引き寄せる効果がある。ガードしていようが、アーマーをガリガリ削るので、相手に接近した場合や、相手のダウン中に重ねるようにして使ってやろう。使用回数は3回まで。



とにかく拾ったら使っとけシリーズ第1弾。アーマーをガンガン削れ。

G.CANNON

ドコから現れるのかはナゾだが、肩に巨大な大砲が装着され、花火みたいな大玉が撃ち出される。一定距離で大玉は爆発し、巨大な爆風が相手を襲う。この爆風はかなり大きく、相手をまずガードさせることができる。遠距離からイッキに間合いを詰めたいときに発射し、ガードさせて安全に接近しよう。これも使用回数は3回までだ。



「たまや〜っ!!」と声があがりそうなG.CANNON。遠距離で。

ヒーローモード

轟雷のヒーローモードは、ほかの機体とチョット違う。轟雷のヒーローモードは、使った瞬間からナント一定時間無敵になってしまうのだ!!アイテムをゲットしたら、必ず使うようにしよう。使わずにやられてしまうなんてコトは絶対にないように注意。



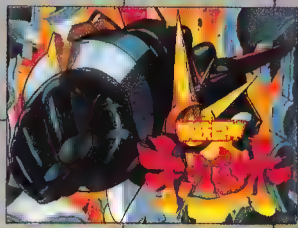
とにかく拾ったら使っとけシリーズ第2弾。なんつっても無敵はデカイ。



王道は王道らしく

鋼鉄巨神

キカイオー



やっぱりコレ系のスーパーロボットといったら…的な攻撃をメインにして、ここぞの大ダメージでイッキに稼ぐ!!

担当：スー

A	キカイオーパンチ/ロケットブロー(溜め可)
B	キカイオーボンバー
A+B	ヒートブレイザー
空中でA	キカイオーキック
➡+A	キカイオーアッパー
➡⬅+A	大旋風投げ
➡+B	キカイオーハリケーン(溜め可)
⬅+A	対空ロケットブロー
⬅➡+A	キカイオーラッシュ
⬅+AB同時	対空ヒートブレイザー
空中で➡+AB同時	空対空ヒートブレイザー
A+J	対空キカイオータックル
高速接近中にB	キカイオータックル
超必殺技	
⬅➡+AB同時	超絶ヒートブレイザー
空中で⬅➡+AB同時	超ド級トルネードキック
ファイナルアタック	覇王雷鳴斬

スーパーロボットの王道といえる、アレ的なシルエットを色濃く受け継いでいるキカイオー。対戦で使っていく技も、それに準じているものがメインとなる。

しかし裏を返せば、攻撃が単調になりやすいということなので、距離や状況、アイテムの有無で戦法にメリハリをつけていくとイイ感じだ。

ヤッパリ王道ロケットブロー

距離がある程度離れている状態で、Aボタンを押すと発射されるロケットブロー。スーパーロボット系の代名詞的な技だ。このロケットブロー、アーマーをまったく削らないが、ワリと弾速が速く、つけ込まれにくい。遠距離ではコレをメインにドンドン撃つ。

特筆すべきは、ヒット時のダウン能力が高いこと。あの重そうなワイズダックでさえも、ロケットブローをくらうとダウンしてしまうのだ。ワイズダックやティアナなど、近距離戦でどうも分が悪い相手は、いったんダウンさせて、追い打ちを入れたり、間合いを調節してやるといい。

少しこなれた相手なら、ロケットブローをジャンプでかわすだろう。そんな相手には、アイテムでアックスブローを発動させてやる。アックスブローには、上下方向のホーミング性能が追加されるので、実は一番使えるアイテムだといえる。赤アイテムが出たら必ずゲットして、大事に取っておこう。ダウンさせられて奪われないように注意。



ロケットブローは、あれほど重そうなワイズダックも転ばすぞ。

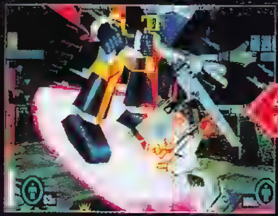
技の選択に気を使う中距離

中距離は選択肢が増えるぶん、ヘタな攻撃を出すことはできない。ここでは、かわされにくいキカイオーボンバーを中心に、組み立てていこう。

キカイオーボンバーをガードさせたら、ヒートブレイザーでさらに攻撃してもイイ。しかし、ヒートブレイザーは避け攻撃には弱いので、いったん避け攻撃をガードしてからの反撃を頭に置いておく。

また、ヒートブレイザーは相手の間近で撃たないように。硬直に手痛いダメージをくらってしまうぞ。当たったらラッキーぐらいで、キカイオーハリケーンなんかも混ぜる。

ジャンプしてからの攻撃も、ここでは生きてくる。ジャンプして、ボンバーやヒートブレイザーで空爆で攻める。それを見越して、ダッシュして着地を狙うような相手ならば、キカイオーキックで攻撃だ。



このようにガードされた直後、手痛い反撃をくらわされてしまう。



相手が突っ込んできているのに、ヒートブレイザーを撃ってしまうと、

アーマー削り重視の近距離

キカイオーは、相手のアーマーを削る技が少ない。アーマーを削ることができる技は、A攻撃のパンチ、キカイオーラッシュ、キカイオーキックぐらい。どれも近距離でないと届かず、ガードされた後の反撃が怖いものばかりだ。

だが、アーマーを削ることは、対戦で非常に大きなウエイトを占める。横暴な言い方だが、ある程度の暴れも必要だ。だが、ガードされたら確定で反撃されるものを、ただ出すだけではダメだ。A攻撃にしても、硬直が短い2発目で止めて、パワーブレイカーでガードを崩してやろう。

2発目で攻撃を止めると相手が読んで、そこで反撃してくるようなら、避け攻撃で相手のウラのウラをかこう。キカイオーには中、下段の読み合いがないので、こういうところで読みあうのだ。



相手がそれを読んで避け攻撃や反撃をするようなら、ガード後に反撃を。



A攻撃を相手がず～っとガードしているようなら、パワーブレイカーを。

対CPU戦のコツ

序・中盤戦

キカイオーのCPU戦は、先に手を出して負ける場合が多い。ここはじっくりロケットブローやキカイオーボンバーで、ダメージとゲージを稼ぎつつ、反撃のチャンスが来たら、超絶ヒートブレイザーなどでキッチリ大ダメージを与えておこう。オフェンスアップのアイテムで攻撃力を高めておけばモア・ベターだ。

また、キカイオーキックも有効で、ガードされてもあまり反撃をしてこない。それをいいことに、序盤では超ド級トルネードキックをガードさせて、アーマーを大幅に削っておく手もあるぞ。

終盤戦

さすがに終盤戦に突入すると、CPUも手堅い。やはりオフェンスアップや、ディフェンスアップなどのスキル・アップ系のアイテムは必需品。取ったらすぐに使うように。

基本的には相手の攻撃をガードした直後の、超絶ヒートブレイザーが有効。そのためのゲージは遠距離からのロケットブローで稼ぐ。近づかれたら、後ろダッシュB攻撃の超低空ボンバーで安全に逃げる。

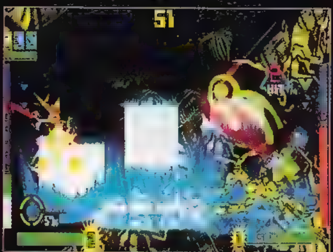
危なくなって、ファイナルアタックが点灯している場合は、イチかバチかでスチールダッシュして、相手にヒットしたら、ファイナルアタックの一発逆転も忘れないように。

中ボス戦

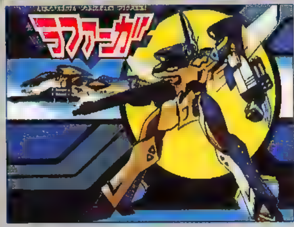
まずはガムダ。ガムダ戦はジャンプ頂点からのキカイオーキックが激有効。ダウンさせたら、すぐにボンバーを撃とう。すると、ガムダは消えるので、ふたたびジャンプ頂点からのキカイオーキックで応戦。これの繰り返しだけで勝てるぞ。

クヴァールは割と手強い。基本はジャンプ頂点からのキカイオーキック。攻撃が激しいときは、ガードでジッとガマンの子だ。かなりダメージが大きいので、くれぐれも触手の一撃だけはくらっちゃいけない。ここでも、スチールダッシュからのファイナルアタックが役に立つだろう。

轟雷は、通常の機体と闘う感じでOK。ダメージを先に稼いでおくと、よく攻撃をくらってくれる。遠距離で闘っていれば、基本的に安全だ。常にガードしてからの反撃を頭においておけば、キカイオーのCPUはそれほど手強くないはずだ。基本に忠実、かつ安全に戦闘を進めよう。



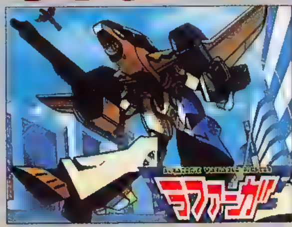
ヒーローチャレンジモードでは、非常に手強くなるクヴァール。



クールにスマートに戦え！

戦略可変戦闘機

ラファーガ



戦闘能力の高いソルジャー形態だけでなく、戦況に応じてスピナー、ファイターへ変形して戦え。

担当：ギィ

おはよう、「ラファーガ」パイロット候補生の諸君。

諸君らが搭乗することになるストラテジック・ヴァリアブル・ファイター（戦略可変戦闘機）「ラファーガ」は、人型、すなわちソルジャー形態でその戦闘力を最大限に発揮することができるが、陸上高速移動形態であるスピナー、飛行形態であるファイターへと変形、柔軟に戦況に対応することが可能だ。

そのために、まずは変形操作を頭にたたき込むことだ。

ソルジャー時
- ●スピナーへ変形
- ・地上で↓+G
- ●ファイナル不発時
- ●ファイターへ変形
- ・地上で↑+G
- ・空中で↑or↓+G

スピナー時
- ●ソルジャーへ変形
- ・↑+G
- ・ソルジャー変形タックル（高速移動中B）後
- ●ファイターへ変形
- ・↓+G
- ・J
- ・トランスフォームアタック（A+B）後

ファイター時
- ●ソルジャーへ変形
- ・↑or↓+G
- ・一定時間経過で自動
- ・S・A・A後
- ●スピナーへ変形
- ・バーニアスラスター後

基本はソルジャー形態

基本となるソルジャー形態での戦法を解説しよう。

まずは遠距離での砲撃戦で、この距離もソルジャーが得意とする間合いだ。

主力となるのはサイドワインダーとツイスターレイ。

サイドワインダーはマイクロミサイルよりミサイルの発射数が多いだけでなく、射程が無限で、なおかつホーミング性能も持っているので、移動またはジャンプする目標に対して効果的だ。

ツイスターレイは相殺性を生かし足を止めての撃ち合いで威力を発揮する。敵機のビームとぶつかったときはボタン連打を忘れるな。

また、遠距離でもう一つ重要なのが、フロートシーカーだ。ただし、地上では相手のいい的、出してもすぐに相殺されるのがオチだ。

ジャンプから出し、着地でサイドワインダー、またはツイスターレイでフォローすれば、打ち消されにくく、その後の攻めの布石として利用可能だ。

中～近距離で狙うのはスチールダッシュからの連続技だ。

●スチールダッシュ→フロートシーカー→近距離A・A・A→サイドワインダー

これが基本となる連続技で、威力よりもアーマー破壊能力を求めるのなら最後を追い打ち（A+G）にするといい。

当然、近距離AAAの代わりにP・B・Pやトランスフォームタクティクス（ファイナル）も連続技になる。

ラファーガの主力となるポイントなので、よーく頭に叩き込んでおくことだ。

ただ、馬鹿正直にスチールダッシュを繰り返すのも危険だ。ノーマルダッシュからのパワーブレイカーや避け攻撃、ソニックブラスター（S・S・POD）なども効果的な選択だ。

ソルジャーモード（人型形態）

A	パンチ／3WAYショット
B	マイクロミサイル
A+B	ツイスターレイ
↓or↑+G	変形
→+A	ガンポッドクラッシュ
←→+A	フロートシーカー
←→+B	サイドワインダー
空中でA	サマーソルトエアーキック
空中で↓+A	空対地3WAYショット
空中で→+B	空対空マイクロミサイル
A+J	対空タックル
B+J	サマーソルトキック
相手のダウン中にA+JorB+J	追い打ち
ヒーローモード中→←+AorB	コロニークラッシュ
超必殺技	
←→+AB同時	ピンポイント・ブレイク・パンチ
ファイナルアタック	トランスフォーム・タクティクス

スピナーモード（高機動形態）

A	3WAYショット
B	マイクロミサイル
A+B	トランスフォームアタック
↓or↑+G	変形
高速移動中にB	ソルジャー変形タックル
J	ファイター変形
超必殺技	
←→+AB同時	クリティカル・チャージ・アタック

ファイターモード（飛行形態）

A	イーグルダイブ
B	マイクロミサイル
A+B	デュアルレーザー
↓or↑+G	変形
A追加入力B	バーニアスラスター
←→+A	フロートシーカー
超必殺技	
←→+AB同時	セクション・エアー・アタック



スチールダッシュがヒットしたら素早くフロートシーカー



そして近距離AAAへ。P・B・Pやファイナルでも OK。



そして、ダウンしている相手へサイドワインダーまたは追い打ち。

スピナー形態の運用法

スピナー形態はジャンプ、避け攻撃、パワーブレイカー、スチールダッシュなどが使えないのと引き替えに、地上での高速移動能力を可能にしたモードだ。

実際、移動し続けていればほとんどの攻撃をかわすことが可能で、アイテム回収や、遠距離戦が得意な機体（ディクセンなどだ）の攻撃をかわしつつ接近するときに最適な形態といえるだろう。

スピードアップアイテムを使用すると、さらに桁違いの機動性を見せてくれる。



3WAYショットからの連続技や、反撃技として優秀なC・C・A。

ファイター形態の運用法

ガードができず、移動も前後、上昇、下降と限られるが、有効な対空兵器を持たない機体に対しては、有利なポジションから攻撃が可能。特にマイクロミサイルが有効だ。

敵機の頭上からのイーグルダイブも強力な攻撃だ。外したとしてもバーニアスラスターで、自動的に相手方向に向き直っての攻撃が可能だ。

また、ソルジャーへの変形後も、着地前にジャンプ攻撃が可能。同様に、着地前に再びファイター形態へ変形できることも覚えておくことだ。



サマーソルト→空中変形→S・A・Aで連続技にもなる。

対CPU基本戦術

いきなり1面からクヴァールの登場だが、離れていればほとんどの攻撃が届かないので、遠距離からサイドワインダーかツイスターレイを撃ちまくればOK。ソリッドシューター（SHELL GUN）も効果的。「子供」やレーザーはガードしよう。

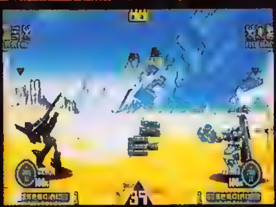
ゲージが余っているなら、ファイターで真上からのS・A・Aが高いダメージを与えられる。



クヴァールにはS・A・Aが効果的だ。

以降の敵は、ほぼ対戦の基本戦術がそのまま通用する。

前ジャンプからフロートシーカー、着地でサイドワインダー、とやると、相手はガードで固まる。そこにスチールダッシュで突っ込むとおもしろいようにくらってくれるので、ここから連続技を決めていこう。もちろん最後はスチールダッシュ→トランスフォームタクティクス（ファイナルアタック）だ。

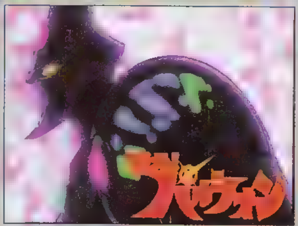


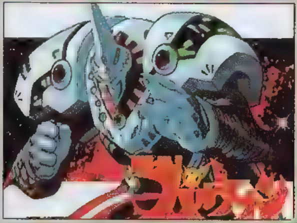
ジャンプフロートシーカー→サイドワインダーから接近せよ。

おわびと訂正：237号での技表に誤りがありました。A+Bはガンポッドレーザーではなく、正しくはツイスターレイです。関係者並びに読者の皆様には大変ご迷惑をおかけしました。

宇宙人と遊ぼう

戦え！パルシオン





素早い動きで敵を討て！
今回は「パルシオンのひみつ」もついて、何だか宇宙的にお得だ！
担当：けそ

A	ジャンプ
B	スライディング
A+B	パルシオン光線
←+A	ローリングナックル
←+B	パルスウィーブ
←+AB同時	対空パルシオン光線
ジャンプ中にJ	二段ジャンプ
相手のダウン中にA+JorB+J	追い打ち攻撃
→+A	パルシオンアッパー
→+B	宇宙側転(追加AorBorA+B)
←→+A	パルスレイ
→+AB同時	パルスクリーン
超必殺技	
←→+AB同時	ボルティックスフィア
→←+AB同時	宇宙空手
ファイナルアタック	オーバー・ザ・ギャラクシー

地球の平和は任せんしゃい！



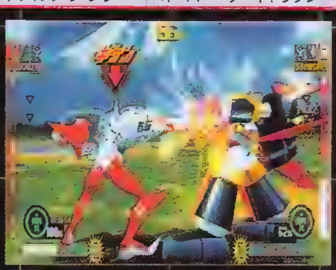


ゴロー君「カイにいちゃん、今日はパルシオンの強さの秘密を教えてくれるって本当？」
カイ「本当だともゴロー君。

我が地球防衛隊B・I・Tが調べた、パルシオンの強げな秘密を君だけにこっそり教えてあげよう」
ゴロー君「うわあい！」

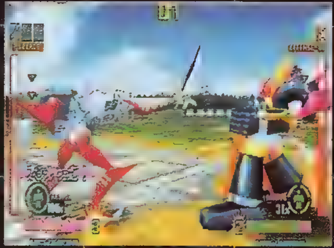
戦え！地上戦

カイ「ゴロー君は、パルシオンの基本戦闘スタイルを知ってるかな？」
ゴロー君「う～ん、わかんないや」
カイ「パルシオンの基本戦闘スタイルは、何と言っても接近戦さ。敏速な打撃技の数々を持って、巨大獣を圧倒することができるんだ。
特に強力なのが『ローリングナックル』を絡めた攻めなんだ」
ゴロー君「ローリングナックル？」
カイ「←+Aで出せる特殊打撃技で、当たると相手をよろめかすことができるんだ。
普通は『AAA』の連携を使って相手をゴリゴリと押していき、時折『AA止め→ローリングナックル』、もしくは『AAB』を混ぜていき、相手を翻弄するのがパルシオンの宇宙的接近戦なのさ」
ゴロー君「ローリングナックルが当たったらどうするの？」
カイ「いい質問だねゴロー君。



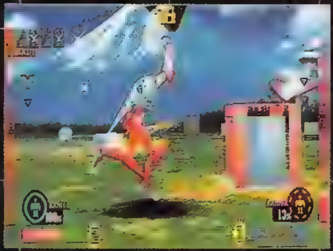
地上戦の要、ローリングナックル。キケンマークは勝利の証だ。

ヒット後に相手との距離が近くて超必ゲージがある場合には「宇宙空手」か「ボルティックスフィア」で安定だ。
それ以外は、AAAの連携で勘弁してやるのも宇宙的安定策といえるだろう」
ゴロー君「凄くイカス技だね、カイ兄ちゃん！」
カイ「でも注意することが一つ。なにぶん、技が出るまでが遅いので、サクッと止められたり、軸移動でかわされたりされやすいんだ。
単発で使っていくより、連携に混ぜて使っていったほうが宇宙的に賢明だぞ」



ナイフ着装時にはローリングナックルの効果が変わるぞ。

ゴロー君「他にはないのカイ兄ちゃん?!」
カイ「ははは、ゴロー君は欲ばりだなあ。それじゃもう一つ接近戦の要になる技を教え

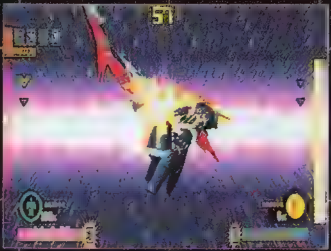


はね上げた後は追い打ちでフィニッシュだ！

ちゃおうか」
ゴロー君「うわあい！」
カイ「→+Aで出せる『パルシオンアッパー』、コイツも強力だ。ヒットしたら、とりあえずは相手が落ちてくるところにボルテックスフィアで宇宙的追い打ちをかけてやろう」

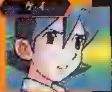
戦え！空中戦！

カイ「ゴロー君、パルシオンが得意なのは地上戦だけじゃないぞ。彼は空中戦だって得意なんだ」
ゴロー君「本当、カイ兄ちゃん!?」
カイ「ああ。特に使えるのが『二段ジャンプ』を使った攻めさ。二段ジャンプで相手の後方にまわりこんで、『ジャンプA』で変則めくり気味に攻撃したりするといい感じだ。超低空ジャンプAでの急襲も使えるぞ」
ゴロー君「いわゆる『すぐドリ』ってやつだね、カイ兄ちゃん！」
カイ「ははは、ゴロー君はマニアックだなあ。他にも、バックジャンプからの正面飛行攻撃も使えるので忘れないようにね」
ゴロー君「うん！パルシオンは強いなあ！これでコルティバスもへのかっぱだね！」



Jボタン後すぐにAで高速急襲攻撃を展開するぞ。

対CPU戦のコツ



地球を荒らす侵略者を撃退するには、私とあなたが力を合わせることが必要よ。
対CPU戦でも基本は接近してからの「AAA」の連携で問答無用に押していくことをお勧めするわ。
ガードされてもアーマーをどんどん削ることができるので、積極的に接近戦を心掛けたほうが効率のいい攻めを展開できるわね。
距離をとってパルシオン光線でチマチマ攻めても、ダメージがいまいち振るわないので、ここは一発肉弾戦に懸けてみるのが宇宙人の心意気ってものじゃないかしら。

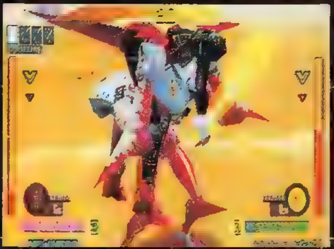


やはり頼りになる「AAA」。CPU戦でも多用するわ。

これはCPU戦のみならず、対戦でも重要なんだけど、相手を転ばせたらしっかりと追い打ちをすることを忘れないで。最低でもパルスウィーブ、相手との距離が近ければパルスクリーン、相手との距離が遠ければ「A（B）+J」の追い打ち攻撃を入れましょう。
ちなみに、ダウン中の敵にファイナルアタックを当てても発動しないので、調子に乗って技を出さないようにね。超必でも追い打ちできるけど、



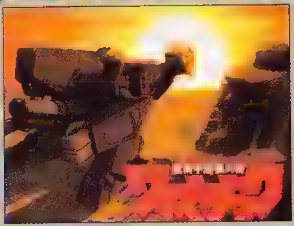
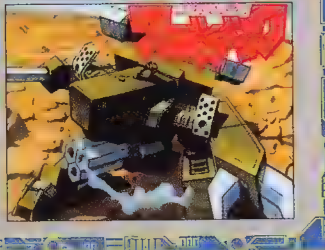
相手を転ばせたら速攻狙っていきましょうね。
ダメージは安いわよ。
ストーリー序盤に出てくる巨大獣たちは「ガード」という言葉を知らないので、好き勝手に暴れていれば勝利を掴むことができるでしょう。
中盤以降は少々ガードが堅くなるので「ジャンプA」も混ぜていくことをお勧めするわ。これは相手の起き上がりに重ねておくのも有効よ。
ファイナルアタックサインが出たら、パルシオンスピアの出番よ。CPUはわりかしくらってくれるので、確実にファイナルアタックを決めたいときは、最後までスピアを温存しとくのも手よ。



パルシオンスピアで確実にしとめたいですね。

決めてみせるぜ!ブルブレイカー!!

重装甲陸戦兵器 ワイズダック

実は、接近戦が強力だったワイズダック。地雷からの連携で、ブルブレイカーをブチ当てろ！

担当：モモ通信兵

A	パワークロー／3連バルカン
B	ランチャーミサイル(溜め可)
A+B	エクスプロージョンウォール
J	トラッピングボム
→+A	ブレイクシャフト
←+B	STAミサイル
→+B	ネットミサイル
→+AB同時	エクスプロージョンフラット
A+J	オペレート・トライゴン
B+J	ナパームポッド
←→+A	ブルブレイカー
→+BJ同時	遠距離ナパームポッド
←→+AJ同時	オペレート・ヘキサゴン
高速接近中にB	パワーラリアット
超必殺技	
←→+AB同時	フォトンキャノン
→←+AB同時	対空フォトンキャノン
ファイナルアタック	フルメタルハンター

ワイズダックで闘うならば、絶対に決めなければならないのが漢の武器、ブルブレイカー——相手の腹にパイルバンカーをブチ込み「ズドンー」ときめた、あの快感…。一度きめたら、病みつきになる気持ち良さがある攻撃だ。

はっきり言って、ブルブレイカー狙わないならば、ワイズダック使う資格なし！

高速接近用意！

ワイズダックは飛び道具が豊富なので、遠距離戦を基本に闘っていく…と思われがちだが、実際に遠距離で闘ってみると、大ダメージが期待できず、時間切れで負けることも多い。

そこで近距離攻撃を使ってみると攻撃力が高く、アーマー破壊値も高い。攻撃発生が遅いという欠点はあるが、そこは気合と根性…だけではなく、小技を効かせることで有利に展開できるはずだ。

近距離でのアーマー破壊値が高いので、前半は接近戦で敵アーマーを徹底的に痛めつけ、破壊したら遠距離で悠々と闘うのが理想だろう。

それでは、どうやって相手に近づくか？ 機動力は最低で、ジャンプもできないので、ダッシュしか手段は残されていない。上下の移動も使いたいが、ワイズダックの機動力では限度が知れている。無理に避けないほうが無難だ。

ワイズダックはスーパーアーマーを持っているので、多少の攻撃では怯まない。強引にダッシュで近づくことが可能だ（完全な逃げティクセン、ティアナにはそうそう近づけないが…）。

遠距離で逃げ回る相手には、スペシャルウェポン（垂直落下式ミサイルランチャー）とネットミサイルなどを使うと、近づきやすくなるぞ。

ブレイクシャフトをブチ当てろ！

近づくことができたら、まずはトラッピングボム(地雷)を目の前に設置しよう。これで、たいていの相手は動くのをためらい、ガードに徹するはず。

トラッピングボムはダメージこそ少ないが、相手の行動を止めることができるので、近づいたらとりあえず出していこう。

ガードを固めたら、ブレイクシャフト（→+A）を狙っていく。この技は発生は遅いがアーマー破壊値が高く、ガードさせると相手をよろけさせることができるのだ。

相手がブレイクシャフトをガードしたら、必殺のブルブレイカーを狙っていこう。対ワイズダック戦以外なら、必ず連続技になるぞ。

ブレイクシャフトからの連続技はブルブレイカーだけではなく、超必殺技のフォトンキャノンやファイナルアタックまで入る。とくに、ブレイクシャフト→ファイナルアタックは強力だ。

相手の起き上がりには、トラッピングボムを重ねていき、ガードしたところに再びブレイクシャフトを出していこう。

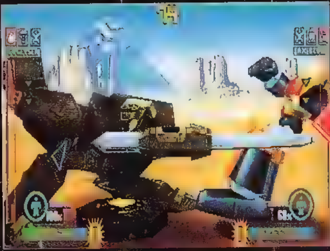
頭上の敵に注意しろ！

ジャンプで逃げ回る相手は、ワイズダックがもっとも苦手とするところ。こういった相手に対してはウェポンを使うか、STAミサイル、対空フォトンキャノンを使っていくしかない。

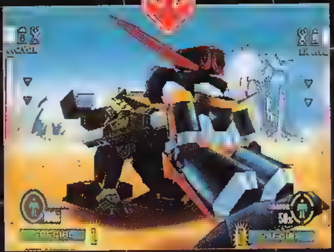
近くを跳ぶ相手には、エクスプロージョンウォールを使ってみよう。うまく当たれば、ファイナルアタックが連続技になることもあるぞ。



接近したら、とりあえず地雷設置。



そして、ブレイクシャフトをガードさせよう。



ガードが崩れたら、すかさず漢の必殺技、ブルブレイカーでトドメだ！



ジャンプで逃げようとする相手には、エクスプロージョンウォールが有効。

対CPU戦時のコツ

訓練ではない、実戦である！

CPU戦でも基本的な闘い方は、上記で説明したものとそう違わない。

まずはダッシュで近づくのだが、CPUは遠距離攻撃を中心に攻めてくるので、ノーマルダッシュではキツイことも多い。とくに、スーパーロボット系を相手にしたときは、なかなか近づけないだろう。

そんなときは、スチールダッシュを使っていこう。対人戦より使いやすいはずだ。

近づいたら、ひたすらトラッピングボムを設置しまくる。ガードしているならば、ブレイクシャフトをガードさせ、動くようであれば、ガードに徹しよう。

中盤以降のCPUはトラッピングボムを設置すると、避け攻撃を出すことが多いので、じっくりガードしてから反撃するのが得策だ。設置後、すぐにブレイクシャフトを出すと、避け攻撃に当たることが多いので注意しよう。

CPUがトラッピングボムにヒットしたら、連続技を入れるチャンス。ゲージがあるならば、フォトンキャノンを使おう。遅すぎるとダウン状態にヒットし、たいしたダメージにならないので、タイミングを覚えよう。

ゲージがないならば、少し前進してからのA・Aが簡単で強力だ。ファイナル点灯時ならば、ファイナルアタックも連続技になるが、タイミングがシビアなので、外さないように注意してほしい。



連続技チャンス！フォトンキャノンやファイナルまで入るぞ。

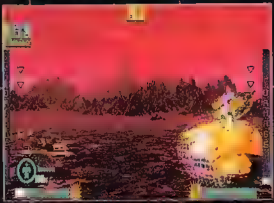


トラッピングボムがヒットしたら…

ネットミサイルで対抗しろ！

ワイズダックのCPU戦で強敵となるのが、対ガムダ戦だろう。トラッピングボムも役に立たず、近づくとひどい目に遭ってしまう。

接近戦を挑まず、遠距離からネットミサイルを使っていくのが安全だ。よく当たるので、ヒットしたらダッシュで近づき、ブルブレイカーをきめてやろう。



ガムダ戦には、遠距離からのネットミサイルで楽勝だ。

大賞投票受付開始!!

を写真付きで網羅！新しい投票制度「ポイント制」で、最優秀作品が決まる！

ゲーメスト大賞とは？

例年通り、ゲーメスト大賞の季節がやってきた。毎年歴史を刻んでいくゲーメスト大賞だが、それを支えていくのは今の読者たちである。今年もぜひ、積極的な投票をお願いしたい。

ゲーメスト大賞は、その年の最高のゲームを読者の投票のみで行うものである。昨年の10月1日から今年の9月30日までに発売されたタイトルの中から、最も優れたゲームを選ぼう。今年は例年と違い、新しくポイント振り分け制度になったので特に注意してほしい。ジャンル別の賞も同じ投票結果から自動的に導き出される。詳しくは左のページを参照してほしい。他の部分は例年と同じである。

さて、考えてほしいのは、なぜ読者のみの投票で決めるかということである。単に公正なだけを考えたら、オペレーターや編集部の意見なども取り入れても良いはずだ。

なぜ読者のみかというと、プレイヤーの思い入れを最大限に反映させたいからである。それだけプレイヤーの想いを大事にしていきたいし、遊ぶことにかけては誰よりもプレイヤーが主役であるべきではないかと考えるからである。

ゲームはメーカーが作り、お店のオペレーターが売る。だが、そこに対してプレイヤーが主張できる機会は少ない。だからこそ、プレイヤーの意見を集め、1年を振り返ってみたいと思う。そしてその想いの集合体であるゲーメスト大賞は、必ずさまざまな方面へ、メーカーなどにも大きな影響を与えるはずである。また、そうなっていかなければならない。

しかし、このような方向性を目指すゲーメスト大賞は、読者であるプレイヤーに、高い意識を求めることになるのも確かである。読者を信頼しなければ、このような制度はとてもできない。すべてのプレイヤーに高い意識を求めるのは理想論である。だが、理想は追い求めないと近づけないものだろう。

アーケードゲームを発展させ、より面白いゲームができるようにしていくには、ひとりひとりの深い考えが必要であろう。そういう考えのもとに、ゲーメスト大賞が成り立っているのである。

そうはいっても、堅苦しく考えすぎる必要はない。各賞の意義を理解したら、最もふさわしいと思われるゲームに票を入れるだけだ。それは単純に自分がのめり込んだ思い入れでもいいし、あまりやり込んでいなくても客観的に賞にふさわしいと思うゲームに投票してもよい。重要なのは、自分なりの責任が持てる意見で投票するということである。

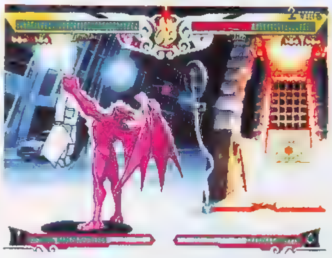
過去を振り返ってみても、読者が選んだゲームは確実にプレイヤーの人気に応える素晴らしい部分があったと感じている。歴代の受賞作は歴史を作ったタイトルばかりだ。

もちろんその中には、議論を呼んだものもさまざまあった。しかし、一切の操作なく、読者投票で決めた結果である。熱意があれば投票に加われるシステムになっているのである。ほかのやつらにまかせておけない、と思ったら、まずは投票である。

今年もその制度にふさわしい結果を期待したい。自分たちで歴史を作っていこう。特に、この1年の前期、昨年の10月～12月頃のタイトルは忘れがちなので、そのあたりもしっかり押さえていこう。

また、投票結果だけでなく、数字に反映されない生の声もどんどん載せていきたいと思っている。この1年を振り返り、言っておきたいことはバンバン送ってくれ。ゲームの素晴らしさやメーカーへ主張したいこと、最近のエピソードなど何でも構わないぞ。

（石井ぜんじ）



昨年の大賞受賞作、「ヴァンパイアセイヴァー」（カプコン）



KOFシリーズは、過去5作すべてベスト3にランクイン。

過去11年間のゲーメスト大賞受賞タイトル一覧

第1回（'87）	ダライアス（タイトー）
第2回（'88）	グラディウスII（コナミ）
第3回（'89）	テトリス（セガ）
第4回（'90）	ファイナルファイト（カプコン）
第5回（'91）	ストリートファイターII（カプコン）
第6回（'92）	ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）
第7回（'93）	サムライスピリッツ（SNK）
第8回（'94）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）
第9回（'95）	バーチャファイター2（セガ）
第10回（'96）	ストリートファイターZERO2（カプコン）
第11回（'97）	ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

投票形式が変わりました ポイント性による投票

これまでゲーメスト大賞の応募方法は、ゲーメスト大賞、ベスト対戦格闘ゲーム賞やベストシューティング賞など、こちらで用意した項目にゲームタイトルを書き込んでもらうという方式を取っていました。これが今年から大きく変わります。

今回のゲーメスト大賞の投票は、ポイント性で行っていただきます。概略は以下のとおりです。

●ハガキ1枚につき持ち点は5ポイントです。これを任意のゲームに自由に振り分けてもらいます。

●振り分け方は自由。1つのゲームに5ポイント振り分けてもいいですし、複数のゲームに細かく振り分けても構いません。

●ポイントをすべて使い切る必要はありません。余ったポイントは「該当作なし」として加算されます。

●ポイントの最小値は1です。最大ゲーム数は5タイトル、最小は0タイトルということになります。

記入例を見てみましょう。

例1

(94) サイキックフォース2012	5

例2

(18) デイトナUSA2	2
(73) ストライカーズ1945II	1
(79) ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	2

第12回 読者が選ぶゲーメスト大

今年は、ノミネート作品全99タイトル

ゲーメスト大賞がもたらす派生効果

では、実際ゲーメスト大賞を受賞したことによって、各メーカーにもたらされる派生効果とはどんなものだろうか？ 昨年の大賞において、特に活躍の目立った3メーカーに聞いてみた。

■カプコン

ゲーメスト大賞とは「長く遊べるゲームである」ということを客観的に評価してくれる賞だと我々は考えています。そういう意味で、2年連続で大賞を受賞したことは、大変嬉しく思います。

特に開発のほうでは、毎年この時期がくると大変な盛り上がりなんですね。大賞をとると、やっぱり開発陣のモチベーションが上がりますし、逆に逃したときはショックも大きいですね。

直接的な効果というのはあまりないんですが、会社として、次の作品を作る際の大きな励みになることは間違いありません。

（業務部ＰＢチーム／須藤）

■ケイブ

弊社としては、このゲーメスト大賞を非常に高い位置づけで考えています。

というのも、昨年、怒首領蜂がベストシューティング賞、ゲーメスト大賞第4位を受賞したことで、メーカー名が一般層に広く浸透していった手応えを感じましたから。



マニアだけにとどまらず、広い客層にシューティングの楽しさを実感させてくれた。

また、ゲーメスト大賞って、メディアへの影響力も高いんですよ。取材の際に、他社媒体の方からも「おめでとう！」ってたくさん声をかけられたので、「それだけステイタスのある賞なんだなぁ」ということを、改めて感じましたね。

（企画管理課／平澤）

■タイトー

正直、インカムに反映されるとか、そういう直接的な効果はないんですが、開発スタッフへの刺激、コンシューマに移植したときのハク付けなど、間接的な効果は非常に大きいものがあります。

また、ここ数年、ゲーメスト大賞っていうのは対戦格闘ゲームが上位にランクインしている傾向があったので、昨年、電ＧＯ！みたいなタイプのゲームで大賞3位をとれたのは本当に嬉しかったです。

と同時に、ゲーメストの読者の皆さんは「評価できる作品は、ちゃんと評価してくれる」という認識を深めたことも事実です。それだけに、ゲーメスト大賞で賞をもらえることの意義は大きいですね。

（広報宣伝部／川島）



タイトーお得意のシミュレーションゲームのノウハウと新しい発想が支持された要因だ。

今年からの新投票制度変更点とその意義

今年からゲーメスト大賞の投票システムが大きく変更された。ここではシステムを変更した理由を説明したい。

まず投票者の思想が強く反映されやすい点。5ポイントを1タイトルにつぎ込むには相当の思い入れが必要なはず。次点のゲームがあれば、救済、次回作への期待の意味で1ポイント入れることもできる。自由度が高いぶん思い入れがダイレクトに反映されやすい。

次に、ジャンル賞改善の意味合いがある。これまでは対戦格闘とシューティング、その他をアクションという大枠でくくって集計したが、それぞれタイトル数も異なり、アクションのカテゴリーが多岐に渡りすぎていて、各ジャンルの土俵が異なる感があった。

年間1～2タイトルしかプレイしない人にとってジャンル賞の設問は困りもの。「なし」も可能だったが、なんとなく記入してしまう人もいただろう。今回「なし」の人はそのぶん好きなゲームにポイントを割り振れる。その結果タイトル数が多いジャンルも総ポイントが低くなる可能性がある。根底にあるのは「パワーのあるジャンルにこそ賞を与えるべき」という考え方。

この方法にも問題はある。ゲームセンターに毎日通う人が悩んだ末に2タイトルに割り振ったポイントと、月1回行く人が1タイトルに入れた5ポイントでは、前者のほうが1ポイントは重いはず。だが数字は後者のほうが高い。こういった傾向が以前よりも助長されることになる。

だがこれまでよりも公正な数字が弾き出されると考えたからこそポイント性を採用したわけである。ご理解のうえ、ぜひ投票にご協力願いたい。

今までの大賞の図式

ゲーメスト大賞
- ベスト対戦格闘
- ベストシューティング
- ベストアクション

まずゲーメスト大賞がありそのほか別枠でベスト対戦格闘賞、ベストシューティング賞、ベストアクション賞の3つの賞が用意されていた。

今年からの大賞の図式

ゲーメスト大賞
- ベスト？賞
- ベスト？賞
- ベスト？賞
- ベスト？賞

対戦格闘
アクション
シューティング
パズル
ドライブ
スポーツ
コンセプト大型筐体
ガンシューティング
バラエティ

各ジャンルは9つのジャンルのうち総ポイント数が高い上位4ジャンルに与えられる。

例3

84 ストリートファイターZERO3	3

このように同じ5ポイントでも、さまざまな振り分け方があるわけです。そして投票の結果、総ポイント数の高いものがゲーメスト大賞に選ばれることになります。

これに付随して、これまでの3つのジャンル賞（ベスト対戦格闘賞、ベストシューティング賞、ベストアクション賞）も形を変えることになりました。

今回からは、特にジャンル別の集計は行いません。個々のゲームごとにジャンルを細分化し、明確にしたうえで、ゲーメスト大賞の投票結果から「総ポイント数上位4ジャンルに対してジャンル賞を設定する」という形式になりました。タイトル数が多いジャンルほど有利になりますが、それはそのジャンルが盛り上がっており、競争率が高いということの裏付けでもあります。また傑出した作品が登場すれば、未知のジャンルでもジャンル賞の候補になりうるわけです。

基本的に読者の皆さんに行っていただくことは、5ポイントを自由に振り分けてもらうということです。ご協力のほど宜しくお願いします。

なお、ベストＶＧＭ賞、ベスト演出賞、ベストグラフィック賞、ベストキャラクター賞および好きなメーカー賞に関しましてはこれまでどおり、該当すると思ったタイトルを書き込んでいただく形式です。

多数のご応募をお待ちしております。

大賞以外にも、さまざまな部門賞がある！

各部門賞の意義

各部門賞においては、例年通りの投票形式でOK。ただし、部門賞の意義をここで改めて確認し、そのうえで、君の一票を投じてほしい。

ベストグラフィック賞

ゲームの出来、良さ、人気の高さとはまったく別に、純粋に「このゲームのビジュアルは最高の出来だ！」という作品に贈られるのが、この賞である。

アーケードゲームの場合は、まず「見た目」から入っていくというプレイヤーが非常に多い。第一印象でプレイヤーの心をつかむという意味で、ゲームにおけるグラフィック役割は非常に大きい。ゲーム性に関係なく、自分の視覚を大いに刺激した作品に対して投票してほしい。

ベストVGM賞

最近のハードの進化により、非常に音質も良く、レベルの高いVGMが登場してきているが、この賞は、そんなVGMの中から、その完成度の高さについて評価をする賞で、このVGMが一番良かった、最高だったというものに贈られる作品である。

注意してほしいのは、CDになってアレンジされた作品などは評価対象にならないことをお忘れなく。基本的にはゲーム中に流れるものが対象だ。もちろん効果音もその中に含まれる。

ベスト演出賞

いかにプレイヤーに面白く、そして楽しくプレイをさせてくれるか、また見せてくれるかといった部分をクローズアップし、その演出の仕方が一番最高だった作品に贈られる賞である。

選び出すポイントとしては、そのゲームの流れの表現の仕方であるとか、見せ方(カメラのアングルなど)とか、絵と音の作り方などに着目し、それらがゲームを盛り上げる効果として優れているかどうかでじっくり吟味してほしい。

ベストキャラクター賞

ゲームには、多くのキャラクターが登場するわけだが、そんな中から、君が一番好きだというキャラクターを選び出してもらい、その中で一番多く支持されたキャラクターに贈られる賞がこれだ。

選び出す理由は、単にカッコイイからでもいいし、自分が一番使っているキャラだからというのでもいい。

また、そのキャラクターのゲームにおける存在感で選び出してもいい。過去の例でもそういう選び方があるようだ。

好きなメーカー賞

「君が一番好きなメーカーはここだ！」ということで、一番人気のあるメーカーが選び出されるのがこの賞である。

これは何も考えずに、単純に自分がひいきしているメーカーを投票すればいいだろう。その好きな理由は特に名言しない。そのメーカーのゲームが、キャラクターが単純に好きだからでもいい。

この賞はメーカー側から見ると一番ほしい賞でもある。

その理由は、ファンの支持率を見ることができるからだ。

CHECK！ この部門賞は、ここに注目して投票してほしい！

石井ぜんじ＆するずる

ベストグラフィック賞

ベストグラフィック賞は、そのときどきによって何を評価するか2つの傾向に分かれる。1つは、絵描きの職人的な絵の素晴らしさを評価する場合。もう1つは、ハイテクを駆使して今までにはない映像表現を可能にしたことをを評価する場合だ。

両者は常に争ってきた。かつてはR-TYPEⅡ、最近では第8回のヴァンパイアが前者、またスターブレードや昨年のバーチャファイター3が後者に当たるであろう。

もちろん、最も見た目でインパクトがあったゲームを選べば良い。しかし、これらを念頭において選んでみると、より深くその結果を感じられるのではないかと思う。また人気が高いゲームがやはり有利だが、グラフィックは部門賞なので見た目だけで思う存分自由に選んでほしい。見るだけなので対戦格闘以外にも注目してほしいと思う。



2Dのグラフィックでは最高峰レベルの、昨年受賞作「ストリートファイターⅢ」（カプコン）。

ベストVGM賞

過去のベストVGM賞作品を見てみると、受賞した作品によって、「評価の対象」が大きく異なっている。

例えば、昨年受賞のGダライアスは、ゲームのストーリーや世界観にマッチしたVGMを見事に表現しているという点で、多くの支持を受けた。

一方、一昨年の電脳戦機バーチャロンにいたっては、主にバーチャロイドかの動きから繰り出される効果音(SE)が評価されての受賞となった。

VGMとひと口にいっても、その領域は広範囲に及ぶ。そういう意味では、読者のみんなは本来のベストVGM賞の意義をしっかりと認識しているといえよう。

ビートマニアに代表されるように、VGMは年々注目を集めている。こうした中で、この賞にふさわしいと思われるゲームを選出してほしい。



サントラCDも好調な売れ行きを示した、昨年受賞作「Gダライアス」（タイトー）。

ベスト演出賞

もともとベスト演出賞は、新しいゲームの表現方法を模索し、成功したゲームを高く評価するために生まれた賞である。たとえば古いが、ストライダー飛竜などは、その目的に沿って受賞した例であると言えるだろう。

しかし、対戦格闘ゲームが全盛になってから、ゲームの形態が固定化されてきた。対戦格闘は2人の人間が向かい合う、という表現は変えようがない。なかなか新しい演出が生まれにくいのである。

最近では、確かに最初のKOF'94は新鮮だった。しかし、それ以降はKOFシリーズの演出はあまり変化していない。新しい表現の可能性を追求する意味では疑問が残る。

キャラクター表現も演出要素だが、演出賞の真の意味を考えて投票をお願いしたい。その結果が今後の賞の存続にもつながっていくと思われる。



この賞をほぼ独占？昨年受賞作「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」（SNK）。

CHECK 2 ベストキャラクター賞に見るキャラクター人気の変遷

田渕健康

まずは貴様らの任務を説明する…とかなんとか言っているうちに、今年も恒例のゲーメスト大賞の季節がやってきたワケだ。

「人は世につれ世は人につれ」いわゆるロボコップ（デコ）でのドラム缶稼ぎはたいがいにしとけという意味だが、キャラクター人気の変遷を例にとってもそれは例外ではない。浮世のはやりすたりを如実に反映し、時代の趨勢を的確に浮き彫りにしたコンテンポラリーオピニオン…それが「ベストキャラクター賞」である。

軽々しく票を投じようものなら、ドリルにて尻の穴を2つにされたうえにパンツ一丁でベーリング海に沈められた揚げ句、ソロシップの乗組員にされてしまうと思われがちだがそうではない。

まぁ、気軽に投票しろや。以上だ。

●変遷ってなんだ？

そうか…君がそこまで言うなら、ここでベストキャラクター史の変遷を説明しよう。

記念すべき第1回受賞者はSNKの「アテナ」。アテナといっても早合点してはいけない。今みたいに「サイコっぽ〜る！」とか言ってるアレじゃなく、ビキニ一丁でアクションゲームをやらかしてたソレだ。

このころは画面から得られる情報より、個人の主観フィルタが超絶に重視されていた時代で、今みたいに「どれだけかっちりとキャラクターが完成されているか？」ではなく、いかに「プレイヤーのイマジネーションを刺激されるか？」がキャラ評価の基準であった。

以降は、80年台後半は「ナムコ」キャラが圧倒的に勢いがあったが、91年の「春麗」の登場…つーか、格闘ゲームの登場により、以降のベストキャラ大賞は「格闘キャラ一色」の様相を呈してくる。

だが、94年には極パロのキワモノ一番槍「こいつ」が大賞をかっさらうなど、ちょっと油断するとヘルファイアなアナキズムが台頭してくるところがなんとも味わい深い。

昨年だって、怒首領蜂の火蜂（ひばち）が5位になったぐらいだからな。

ちなみに、今までの受賞キャラを性別で分類すると、

・男性キャラ…4名
・女性キャラ…6名
・その他……1名

といった、なかなかバランスのとれた比率となっている。

●キミのキャラクターへの愛をぶつけてみないか？

ゲーム画面に出てくるブツならプレイヤーキャラに限らず、なんでも「キャラクター部門該当ブツ扱い」なので、「ファイティング武術2ndのキャラセレ画面のカーソル」や、「デカ2のタイマー」など、何でもいいから、君が今年1年でゴキゲンに思ったキャラをハガキに書いて送るとよかろう。

お父さんお母さん、友達とよく相談して決めるもよし。空から降り注ぐ電波に頼るもよし。君のキャラクターに対する愛とカルマと冒険心をハガキにぶつけてみようじゃないか！



バレッタ
<ヴァンパイアセイヴァー/カプコン>



キャラとしてのインパクトが強烈だった「極上パロディウス」（コナミ）のこいつ。

CHECK 3 好きなメーカー賞は、業界関係者の注目度高し！

好きなメーカー賞は、その時代時代において、最もプレイヤーの支持を得ているメーカーに贈られる賞である。授賞式の際に、メーカーの方々に特に喜ばれるのがこの賞なのだ。

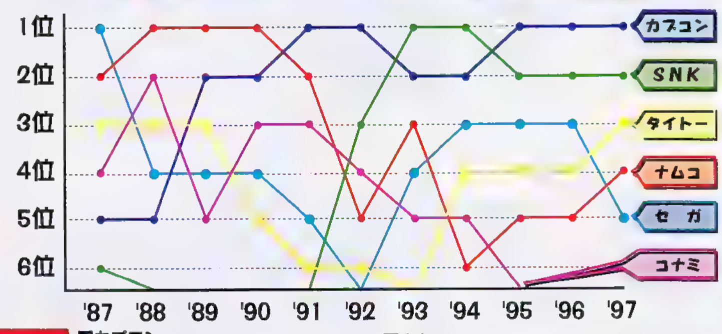
左の図は、過去11回における大手メーカー6社（カプコン、SNK、セガ、ナムコ、タイトー、コナミ）の「好きなメーカー賞」の順位の移り変わりを折れ線グラフで示したものである。

毎年毎年、目新しいゲームが続々と登場する中で、常にプレイヤーの支持を集めていくタイトルをリリースし続けていくことは並大抵のことではない。

そういった意味で、第7回以降、常に上位をキープし続けるカプコンとSNKは本当に頭が下がる思いである。

しかし、この賞はその年に元気のあるメーカーにも目が向けられる。昨年はタイトー、アトラス／ケイブ、彩京、一昨年はライジング、テクモなどが上位にきていた。果たして今年はどのメーカーに輝くのか…。

大手6メーカーの推移



解説

■カプコン
ここ10年、常に上位にランクイン
■SNK
93年以降、上位をキープ
■タイトー
昨年は、8年ぶりに3位入賞
■ナムコ
90年代後半は、やや苦戦気味だが…
■セガ
賞設立以降、マニア人気未だ衰えず
■コナミ
今年最も元気あり！上位復活の可能性も…

次ページより ノミネート作品一覧 全97タイトル 一挙掲載！

オペレーターにもこの1年を振り返ってもらいます！

今年は1つの実験企画として、実際にゲームを稼働しているオペレーターの皆様にも、この1年のゲームタイトルについて振り返ってもらおうと思っています。

プレイヤーの動向、インカムの推移などを厳しく見つめてきたオペレーターの目に止まったタイトルは一体何なのでしょうか？そして今年の状況から、果たして来年への展望が見いだせるのでしょうか？ 全国200店舗以上の「目指せ！ハイスコア掲載店」に、緊急FAXアンケートを行う予定です。

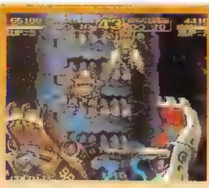
掲載は、大賞結果が発表される年末号にて行う予定です。お楽しみに！

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞
タイトルリスト（全99タイトル）

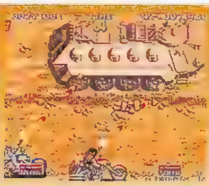
永久保存版 資料にも最適

今回は97年10月1日から98年9月30日までに発売されたゲーメスト大賞投票の対象となるゲームの写真と簡単な解説を付けてみた。これを見ながら、98年の最優秀ゲームを投票してくれ！
（38ページの簡易リストにチェックボックスを用意したので、この1年間、どれだけのゲームをプレイしたか確認をしてみてね）

アクション
（全5タイトル）



1 メタルスラッグ2 SNK
緻密なグラフィックと多彩な乗り物がウリのジャンプアクション。ラストは宇宙人と対決。



2 ショックトルーパーズ SNK／ザウルス
シンプルにまとめられたアクションゲーム。ステージセレクトで長時間遊べる隠れた名作。

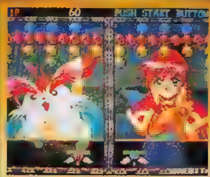


3 スパイクアウト セガ
史上初、通信機能による共同プレイを可能にした、セガの新機軸アクションゲーム。

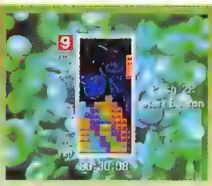


4 ダイナマイト刑事2 セガ
セガ発売のポリゴン格闘アクションゲームの続編。キャラクターとステージが増えた。

パズル
（全7タイトル）



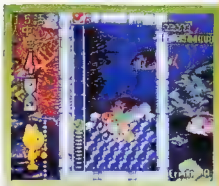
5 プチカラット タイトー
ブロック崩しの発展系。ストーリー性、キャラクター性などさまざまな要素をミックス。



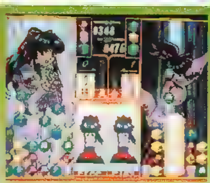
6 テトリス・ザ・グランドマスター カプコン／アリカ
名作パズルゲーム「テトリス」に、斬新な新要素をいくつも加えた、アリカの意欲作。



7 上海 真的武勇 テクモ／サン電子
従来のルールに3Dポリゴンならではの要素を加えた、新世代の上海。



8 魚ボコ ジャレコ／ケイブ
レバー1本のみによるお手軽な操作が話題に。玉が割れるときのサウンドも心地よい。



9 花組対戦コラムス セガ
セガサターンで好評を博した「花組対戦コラムス」を、アーケードに逆移植。



10 パズルボブル4 タイトー
タイトーの伝統パズルゲーム第4弾。新システムとして「滑車」を採用している。



11 ぽっぷんぽっぷ タイトー
風船を撃ち上げていくパズルゲーム。ややアクションゲーム的な手さばきも必要だった。



12 ランドメーカー タイトー
建物をつくって国力を示せ！封神演義をモチーフにした世界観と斬新なゲーム性が秀逸。

ドライブ
（全10タイトル）



13 オフビートレーサー SNK
ネオジオ64基板を使用したオフロードドライブゲーム。ハンドル、シフトで操作する。



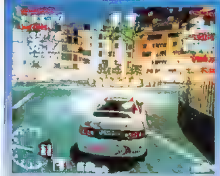
14 レーシングジャム コナミ
実在する国産車を自由にチューニングできるレースゲーム。ジムカーナモードも遊べる。



15 レーシングジャム チャプター2 コナミ
より通信対戦を面白くするためにトリッキーなレイアウトのコースが追加された。



16 スカッドレースplus セガ
基本的な部分は変えずに、新たにファンタジックなコース、車を加えて登場させた。



17 セガラリー2 セガ
超リアルなドライブゲーム「セガラリー」の続編。モデル3採用でさらにリアルに登場。



18 デイトナUSA2 セガ
世界的ヒットをしたセガのドライブゲームの第2弾。ドリフトが攻略のメインである。



19 ハーレーダビッドソン＆L.A.ライダーズ セガ
目的地までのコース選択の自由度が高い。DX筐体は本物のハーレーっぽく仕上げてある。



20 モーターレイド セガ
近未来のバイクレースを題材にしたライディングタイプのゲーム。格闘要素も含まれる。



21 ル・マン24 セガ
耐久レースの最高峰を題材にしたゲーム。途中参加でいつでも対戦できるシステムを持つ。



22 モトクロスゴー！ ナムコ
本物のヤマハのバイクをモデルにしたモトクロスのゲーム。250ccと400ccの2種を用意。

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞投票受付開始!!

スポーツ

（全10タイトル）



23 ネオジオカップ'98 ザ・ロード・トゥ・ザ・ビクトリー SNK

ワールドカップの雰囲気を再現すべく、トーナメントモードを採用した新機軸サッカーゲーム



24 ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ コナミ

プレイ中に熱い実況が流れるサッカーゲーム。プレイヤーが育っていくのが、斬新である。



25 ハイパーオリンピックinナガノ コナミ

コナミのオリンピックものを今年日本で行われた長野オリンピックに合わせて登場させた。



26 バーチャストライカー2 ver.'98 セガ

今年のW杯開催に合わせて登場した、バーチャストライカー2のスペシャルバージョン。



27 テクモワールドカップ'98 テクモ

一世を風靡した人気サッカーゲームの続編。必殺技で各チーム能力に差をつけている。



28 クールボーダーズ アーケードジャム テクモ／ウエップシステム

スノーボードとレース要素を組み合わせた、PS版からの逆移植ゲーム。グラブアクションが熱い。



29 スーパーワールドスタジアム'98 ナムコ

ナムコのベースボールの定番ゲームの98年度版。最新の選手データでゲームを展開する。



30 リベログランデ ナムコ

サッカーゲームの常識をくつがえす、独特な視点のゲーム。応援のリアルさが印象的。



31 ウインターヒート セガ

日本で行われるオリンピックに合わせて、デカスリートの冬版として登場させたゲーム。



32 スキーチャンプ セガ

競技要素の強い「スーパーG」から、より遊び要素の強いシーンを多くしたスキーゲーム。

バラエティ

（全11タイトル）



33 中国龍3スペシャル エイブルコーポレーション／アルタ

同じ牌を3つ揃えて消滅させるという、上海をさらにパワーアップしたパズルゲーム。



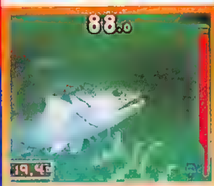
34 シーバスフィッシング エイブルコーポレーション

普通のレバーとボタンでプレイする。釣りゲーム。天候、ルアー、の選択が重要になる。



35 ダークホースレジェンド コナミ

ジョッキー視点でプレイする、3Dポリゴン競馬ゲーム。レバーも「馬」という凝りよう。



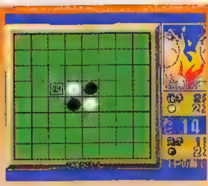
36 バスアングラー コナミ

ブラックバスを釣るゲーム。リール付きのレバーが非常に斬新でリアルな動きも再現。



37 バスアングラー2 コナミ

バスアングラーの続編。ルアーの種類やキャンペーンモードの変更でより遊びやすくなった。



38 オセロしようよ サクセス

前作にストーリーモードが追加された。オセロ博士の尋常ではない強さは今作でも健在。



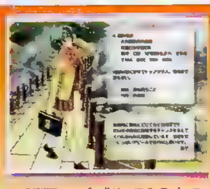
39 パチンコセクシーリアクション サミー

本物のパチンコのハンドルで操作する、業界初のコスプレ＆脱衣パチンコゲーム。



40 対戦タントアール さしっす セガ

もうおなじみのミニゲーム集シリーズ。4作目は対戦形式を採用。対人対戦も楽しめる。



41 ファインドラブ テクモ／ダイキ・リセアン

4種類のパズルで10人の女の子を脱がしていく、脱衣パズルゲーム。



42 子育てクイズマイエンジェル3 ナムコ

従来の子育て要素に加えて、新たに「ペット収集」というサブ要素が追加された最新作。

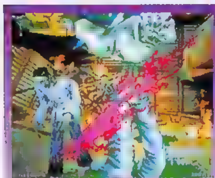


43 クイズ&バラエティすくすく犬福 ビデオシステム

クイズに回答しながら、かわいいペット「犬福」を育てていく、ビデオシステムの異色作。

ガンシューティング

（全5タイトル）



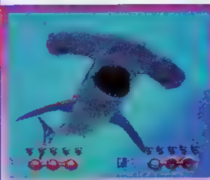
44 ビーストバスターズ2ndナイトメア SNK

終始ハードなゾンビものガンシューの続編。固定式マシンガンで、ゾンビを撃ちまくる。



45 テラバースト コナミ

エイリアン相手に激しい攻防戦を繰り広げるガンシュー。反動機構付大型マシンガン使用。



46 オーシャンハンター セガ

海中を舞台にストーリーが展開されるガンシューティング。凶悪な肉食魚類が敵キャラだ。



47 オペレーションタイガー タイトー

捕虜救出を特務とする、ガンシューティングの元祖「オペレーション」シリーズの最新作。

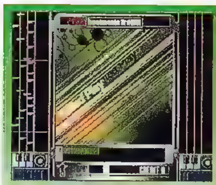


48 タイムクライシスII ナムコ

スパイ映画仕立ての演出のガンシューティング。2画面がそれぞれ独立した映像を映す。

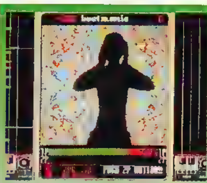
投票は11月18日(水)消印有効!

コンセプト大型筐体
（全11タイトル）



52 ビートマニア3rdMIX コナミ

ほとんどの曲を新装した最新作。モードの追加、グレートのコンボ表示など変更点も多い。



51 ビートマニア2ndMIX コナミ

より多くの音楽ジャンルを追加しての続編。隠しでダブルプレイ、ヒドゥンプレイを追加。



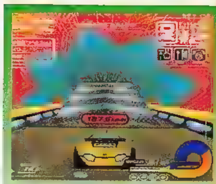
50 ビートマニア コナミ

5ボタン、スクラッチ板を駆使して音楽を演奏する音ゲームの走り。筐体デザインも良い。



49 ゲットバス セガ

釣れたときの手に伝わる感覚は超リアル。水中での魚の動きやルアーの動きは本物以上。



57 テクノドライブ ナムコ

手技、足技、実技の3つのゲームをクリアし、運転能力を計る。全体的なデザインが秀逸。



56 電車でGO！2 高速編3000番台 タイトー

電車でGO！2　高速編のバージョンアップ版。路線が大幅に増えた（計16路線）最新作。



55 電車でGO！2 高速編 タイトー

97年に人気を博したトレインシミュレーターの続編。『通過』がゲームの核になっている。



54 ハイパービシバシチャンプ コナミ

単純操作で大熱狂、バラエティゲームの風雲児「ビシバシチャンプ」の続編。



53 ハンドルチャンプ コナミ

ハンドルとアクセル、ブレーキの3つを操作して、数々のミニゲームをクリアしていく。

シューティング
（全16タイトル）

61 エスプレイド アトラス／ケイブ



パワーショットとボムに代わるガードバリアを採用した縦シューティング。世界観にこだわりアリ。



60 ブレイジングスター SNK／夢工房

ショット感覚が爽快な横スクロールシューティング。「パルスター」の機体もいる。



59 ダウンヒルバイカーズ ナムコ

マウンテンバイクにまたがり、坂道を駆け抜ける心地よさがたまらない、ナムコの大型ゲーム。



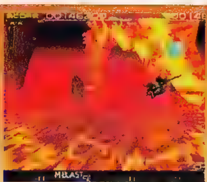
58 パニックパーク ナムコ

レバー1本でミニゲームをクリアしていく。対戦プレイが熱いが1Pのスコア要素も高い。



66 コットン2 サクセス

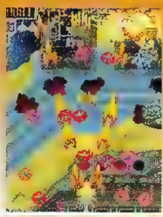
かわいいキャラとは裏腹に、連鎖やコンボといった点数稼ぎの要素も熱い続編横シュー。



65 ソーラーアサルトリバイズド コナミ

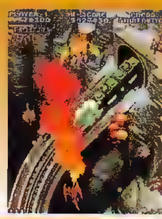
コナミの名作「グラディウス」の世界観をもとにした、3Dスクロールシューティング。

64 弾銃フィーバロン ケイブ



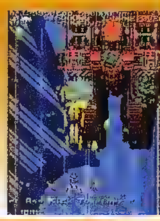
早撃ち＆早回しがコンセプトのシューティング。80年代ディスコ風サウンドも異彩を放っている。

63 サイヴァーン カネコ



ボム＋ショットのオーソドックスな縦シュー。独特な世界観、勲章稼ぎが面白い。

62 アームドポリス バトライダー エイティング／ライジング



プレイヤーにチーム性を採り入れた新機軸シューティング。とにかく稼ぎが複雑で熱い。

71 ライデンファイターズ2 ライズ／セイブ開発

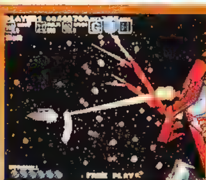


シリーズ伝統の勲章ボーナスが魅力である、正統派縦シューティング。時限の隠し自機が多い。



70 レイディアントシルバーガン セガ／トレジャー

3ボタンを使い分け、7種類の武器を使い分ける「地形バリバリ」シューティング。



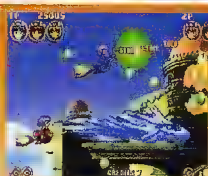
69 Gダライアス ver.2 タイトー

展開がスピーディーになり、一部の敵配置、攻撃パターンも変更された。



68 ガーディアンフォース サクセス

砲塔の回転が明暗を分ける、全方向強制スクロール型シューティング。雰囲気がレトロチック。



67 コットンブーメラン サクセス

チーム制という新たな要素が加わって、更にマニアックに。ハデな稼ぎも継承している。

懸賞式
ギャラリー大募集！
詳細はP38！

75 スペースボンバー（ver.B含む） 彩京



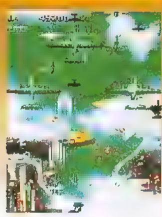
敵をアームでとらえてぶつけるシステムが印象的な、固定画面タイプのシューティング。



74 ゼロガンナー 彩京

近未来の戦闘ヘリを操る横画面縦スクロールシューティング。画像はポリゴンで表現。

73 ストライカーズ1945II 彩京



大戦中のレシプロ機を自機にしたシューティング。使用制限のある溜め撃ちが特徴的。

72 ライデンファイターズJET ライズ／セイブ開発



勲章を育てていくチェーンボーナスとステージクリアの結果によるルート分岐が斬新。

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞投票受付開始!!

対戦格闘
（全24タイトル）

76 侍魂 SNK



2Dで続いてきた剣劇格闘シリーズが、3D格闘の面白さを加えつつ新ハードで再始動。

77 月華の剣士 SNK



雰囲気、音楽、グラフィックともに落ち着いており、弾きシステムは世界観にマッチした。

78 リアルバウト餓狼伝説2 SNK



格闘作品では異色の2ラインバトル。前作からさらにかけ引きの面を強め、キャラ数も増加。

79 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 SNK



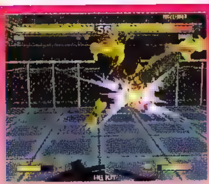
幅広い層に支持され続ける、シリーズ第5弾。一年中プレイし続けられるほど完成度が高い。

80 ストリートファイターEX2 カプコン／アリカ



「ストリートファイターEX」の続編。新システム「エクセル」が難しくも面白い。

81 ブラッディロア2 エイティング／ライジング／ハドソン



グラフィック、ゲーム性ともに大幅にグレードアップ。ビーストドライブの演出が魅力。

82 マーヴル VS. カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ カプコン



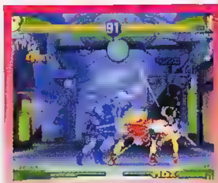
マーヴルコミックスとカプコンの歴代キャラがタッグマッチで激突する対戦格闘ゲーム。

83 スターグラディエイター2 カプコン



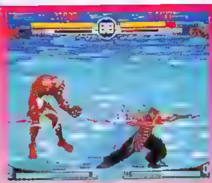
前作よりも遊びやすくシステムをパワーアップ。超ド派手な必殺技が印象に残る。

84 ストリートファイターZERO3 カプコン



1キャラ中に3種類のイズムが用意され、より自分向きのキャラを選択することができる。

85 ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック カプコン



マーヴルコミックスとカプコンの歴代キャラがタッグマッチで激突する対戦格闘ゲーム。

86 私立ジャスティス学園 カプコン



母校の平和はオレが守る！愛と友情の熱血学園完全燃焼ポリゴン対戦格闘ゲーム。

87 超鋼戦紀キカイオー カプコン



巨大ロボットを操作し、敵ロボットを粉砕していく3D格闘ゲーム。ストーリー性が高い。

88 バトルトライスト コナミ



コナミオリジナル3D格闘の第2弾。時限キャラとして、エレイン、バステルも登場した。

89 ファイティング武術2nd コナミ



ファイティング武術のマイナーチェンジ版。Kボタンのコスチュームはかなりインパクトがある。

90 アストラスーパースターズ テクモ／サン電子



「初心者にもやさしい格闘ゲーム」がコンセプト。操作も簡単で、お手軽にできる。

91 ファイティングバイパーズ2 セガ



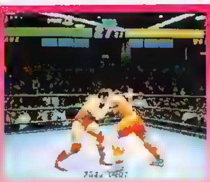
FVの続編。前作の派手な要素はそのまま。テックガードを中心にした複合入力ゲーム。

92 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム セガ



2本のコントロールスティックでバーチャロイドを操作。数々の新要素と、新機体を追加。

93 全日本プロレスfeaturing Virtua セガ



サターン版のゲームをアーケードに移植。見慣れた技はリアルで、どれも魅力的。

94 サイキックフォース2012 タイトー



グラフィック、ゲーム性共に大幅にパワーアップしたサイキックフォースの続編。

95 ソウルキャリバー ナムコ



ソウルエッジの続編として登場した3D武器格闘ゲーム。8WAY-RUNシステムが斬新。

96 新日本プロレスリング闘魂烈伝3 ナムコ／トミー



コンシューマーからの移植ゲーム。闘魂ゲージがプロレスファンの心をくすぐる。

97 エアガイツ ナムコ／スクウェア



スクウェアのアーケード参入第1弾。まったくの新システムを使った自由度の高さがウリ。

98 ブレイカーズリベンジ ビスコ



ブレイカーズに新キャラ1人が加わった。コンボと使いやすい超必殺技がウリ。

99 堕落天使 彩京



彩京が久々に放つ対戦格闘。キャラ設定から世界観に至るまで「陰」の色彩を帯びている。

ゲーメスト大賞授賞式イベントを振り返る

ゲーメスト大賞の授賞式といえば、もうすっかりおなじみとなっているのが、数々のイベントアトラクションだ。毎年、このイベント目当てに応募してくるギャラリーも数多く存在する。

では、過去の授賞式でどんなイベントが行われたのだろうか？ざっと挙げてみよう。

●チャリティーオークション
●新作ゲームビデオ初公開
●スペシャルライブ
●開発者とゲーム大会
●ラジオ公開録音
●クイズ大会

特に人気の高いイベントが、オークションやクイズ大会といったところ。授賞式ということもあって各メーカーもサービス精神が豊富なのか、マニアにはたまらない秘蔵の非売品グッズが提供されることが多い。

95年の第9回授賞式では、ときメモ超限定グッズがオークションにかけられ、その価格の高騰ぶりに、関係者一同騒然となったことも…。

もちろん今年も、わざわざ足を運んでくれたギャラリーのためにイベントを用意する予定なので「ぜひ会場に行きたい！」という人は、ドシドシハガキを送ってほしい！みんな、応募待ってるよ！（ギャラリー参加の応募方法は、次ページを参照のこと）

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞投票受付開始!!

※チェックボックスを使って、この1年に自分がプレイしたゲームがどれだけあるか確認してみてね

第12回読者が選ぶゲーメスト大賞ノミネート作品全99タイトル簡易リスト

NO	チェックBOX	ゲーム名	メーカー	ジャンル
1		メタルスラッグ2	SNK	アクション
2		ショックトルーパーズ	SNK／ザウルス	
3		スパイクアウト	セガ	
4		ダイナマイト刑事2		
5		プチカラット	タイトー	
6		テトリス・ザ・グランドマスター	カプコン／アリカ	パズル
7		上海真的武勇	テクモ／サン電子	
8		魚ポコ	ジャレコ／ケイブ	
9		花組対戦コラムス	セガ	
10		パズルボブル4	タイトー	
11		ぽっぷんぽっぷ		
12		ランドメーカー		
13		オフビートレーサー	SNK	ドライブ
14		レーシングジャム	コナミ	
15		レーシングジャム　チャプター2		
16		スカッドレースplus	セガ	
17		セガラリー2		
18		デイトナUSA2		
19		ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ		
20		モーターレイド		
21		ル・マン24		
22		モトクロスゴー!	ナムコ	
23		ネオジオカップ'98　ザ・ロード・トゥ・ザ・ヴィクトリー	SNK	スポーツ
24		ザ・ワールドサッカー・チャンピオンシップ	コナミ	
25		ハイパーオリンピックinナガノ		
26		バーチャストライカー2 ver.'98	セガ	
27		テクモワールドカップ'98	テクモ	
28		クールボーダーズアーケードジャム	テクモ／ウエップシステム	
29		スーパーワールドスタジアム'98	ナムコ	
30		リベログランデ		
31		ウィンターヒート	セガ	
32		スキーチャンプ		
33		中国龍3スペシャル	エイブルコーポレーション／アルタ	バラエティ
34		シーバスフィッシング	エイブルコーポレーション	
35		ダークホースレジェンド	コナミ	
36		バスアングラー		
37		バスアングラー2		
38		オセロしようよ	サクセス	
39		パチンコセクシーリアクション	サミー	
40		対戦タントアール　サシっす	セガ	
41		ファインドラブ	テクモ／ダイキ・リセアン	
42		子育てクイズマイエンジェル3	ナムコ	
43		クイズ&バラエティ　すくすく犬福	ビデオシステム	
44		ビーストバスターズ2nd ナイトメア	SNK	ガンシューティング
45		テラバースト	コナミ	
46		オーシャンハンター	セガ	
47		オペレーションタイガー	タイトー	
48		タイムクライシスII	ナムコ	
49		ゲットバス	セガ	コンセプト大型筐体
50		ビートマニア	コナミ	
51		ビートマニア2ndMIX	コナミ	コンセプト大型筐体
52		ビートマニア3rdMIX		
53		ハンドルチャンプ		
54		ハイパービシバシチャンプ		
55		電車でGO!2　高速編	タイトー	
56		電車でGO!2　高速編　3000番台		
57		テクノドライブ	ナムコ	
58		パニックパーク		
59		ダウンヒルバイカーズ		
60		ブレイジングスター	SNK／夢工房	シューティング
61		エスプレイド	アトラス／ケイブ	
62		アームドポリス　バトライダー	エイティング／ライジング	
63		サイヴァーン	カネコ	
64		弾銃フィーバロン	ケイブ	
65		ソーラーアサルトリバイズド	コナミ	
66		コットン2	サクセス	
67		コットン　ブーメラン		
68		ガーディアンフォース		
69		Gダライアスver.2	タイトー	
70		レイディアントシルバーガン	セガ／トレジャー	
71		ライデンファイターズ2	ライズ／セイブ開発	
72		ライデンファイターズJET		
73		ストライカーズ1945II	彩京	
74		ゼロガンナー		
75		スペースボンバー（ver.B含む）		
76		侍魂	SNK	対戦格闘
77		月華の剣士		
78		リアルバウト餓狼伝説2		
79		ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		
80		ストリートファイターEX2	カプコン／アリカ	
81		ブラッディロア2	エイティング／ライジング／ハドソン	
82		マーヴルvs カプコン クラッシュ・オブ・スーパーヒーローズ	カプコン	
83		スターグラディエーター2		
84		ストリートファイターZERO3		
85		ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック		
86		私立ジャスティス学園		
87		超鋼戦紀キカイオー		
88		バトルトライスト	コナミ	
89		ファイティング武術2nd		
90		アストラスーパースターズ	テクモ／サン電子	
91		ファイティングバイパーズ2	セガ	
92		電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム		
93		全日本プロレスFeaturing Virtua		
94		サイキックフォース2012	タイトー	
95		ソウルキャリバー	ナムコ	
96		新日本プロレスリング闘魂烈伝3	ナムコ／トミー	
97		エアガイツ	ナムコ／スクウェア	
98		ブレイカーズリベンジ	ビスコ	
99		堕落天使	彩京	

さあ、あとは投票だ！ ゲーメスト大賞 投票についての諸注意

ゲーメスト大賞を投票していただくうえで、注意点がいくつかあります。次の事項にご注意ください。

●投票は原則として、本誌付随の専用投票ハガキのみで受け付けています。この専用ハガキ以外での応募は、無効票となりますので、ご注意ください。

●投票ハガキの記入欄には、ゲームの頭に書いてある番号を忘れずに書いてください。また、間違いのないようにゲーム名も併記してください。

●ベストキャラクター賞の投票では、そのキャラクターが登場するゲーム名を必ず併記してください。

また、キャラ名がわからない場合には「○○というゲームの□面に登場し、背景にいるキャラの頭に乗っかっているヤツ」などのように、わかりやすく書いてください。

●今年から始まった、ゲーメスト大賞の「ポイント制」ですが、自分が振り分けて良いポイント数は、最大5ポイントまでです。

もし、5ポイントを超える振り分けがあった場合は、無効票扱いとなりますので、ご注意ください。

●その賞にふさわしいゲームがないと判断した場合は「なし」とハッキリ書いてください（ゲーメスト大賞部門の場合はポイント数の合計が5ポイントに満たない場合、余ったポイント数は「該当作なし」として加算されます。各賞とも無理に投票する必要はありません。

●今年のゲーメスト大賞ノミネート作品は、基本的に、97年10月1日から、98年9月30日までに一般発売されたゲームを対象としています（ただし、ピンボール、エレメカ、メダル機、麻雀、花札などは除く）。ロケテスト中のものや、AMショー、AOUショーなどに出展されただけで未発売のものなどは含まれません。

なお、前記の条件を満たしていながら、左のリストにないゲームがありましたら、そのゲーム名を書いてください。

●**投票締め切りは、98年11月18日（水）消印有効分までとさせていただきます。**

なお、次号にも投票ハガキとノミネート作品リストが付く予定です。皆様の一票をお待ちしています。

投票の締め切りは
11月18日(水)消印有効分まで
読者の清き一票が
今年の大賞を決める

ギャラリー大募集

毎年恒例！今年も読者の皆様を、授賞式に招待します！

（授賞式概要）

■日時
12月5日（日）

■会場
東京・神田パンセホール

■募集人数
150名（予定）

今回は、官製ハガキで募集を受け付けます。ハガキの裏に、住所、氏名（フリガナも忘れずに）、年齢、性別、自己PR、そして「プレゼンテイター希望の有無」を忘れずにお書きのうえ、

〒101－8935
東京都千代田区神田神保町1－1－26
（株）新声社
ゲーメスト編集部
「授賞式ギャラリー希望」係まで。締め切りは11月8日（月）消印有効分まで。

なお、当選者の方には、後日招待状をお送りします。お楽しみに。

ゲーメストカレンダーで20世紀最後を飾れ！

【ネオジオギャルズカレンダー】

11月中旬発売



今回もオール描き下ろしを実現！
ゲーメストだからできた粋なカレンダー、今年も登場！

NEO・GEO GALS 1999カレンダー
本体価格2,200円+税／全8枚綴り（8枚目ポスター仕様）／A2版

【サイキックフォース2012カレンダー】

11月中旬発売



黒のデザインが秀逸！
これで君は1年中サイキッカーと一緒だ！

サイキックフォース2012　1999カレンダー
本体価格1,800円+税／全7枚綴り／A2版

【ゆずとおともだちカレンダー】

11月中旬発売



卓上カレンダーの大御所ネコ。
ネコといえば「ゆず」の須藤真澄先生☆

須藤真澄先生の
ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999
本体価格2,200円+税
金属製ダブルフォトフレームタイプ
イラスト6枚／128mm×97mm

★お近くの書店、または専門店にてお求め下さい。本誌通信販売「読者サービス部」でも取り扱っております。どうぞご利用ください。

絶好調！見逃すな！景品用ポスターも

スプリガン ポスターセレクション

業務用景品

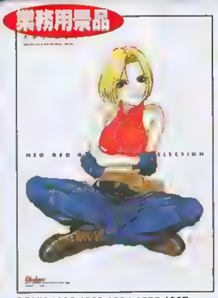
11月中旬 ゲームセンターに登場予定





NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション Part.2

業務用景品



全10種類　クリアポスター1種　ノーマルポスター9種

作家リスト

NO.1	「色」	横田　守（クリアポスター）
NO.2	「ナコルル」	あきよしよしあき
NO.3	「キング」	花屋敷ぼたん
NO.4	「ナコルル」	梁生ほすみ
NO.5	「ナコルル&シャルロット」	[redacted]こと
NO.6	「不知火　舞」	大張正己
NO.7	「シャルロット」	島本和彦
NO.8	「ユリ・サカザキ」	下北沢鈴成
NO.9	「ブルー・マリー」	たかしあきら
NO.10	「キング&藤堂香澄」	矢野たくみ

水谷とおる オリジナルポスターセレクション ～Four Seasons～

業務用景品



全13種類　クリアポスター1種　ノーマルポスター12種

人気再燃中！
要チェック!!

※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。★上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。



フォースが最強へと進化した。バイドが最強へと進化した。
あなたは勝者か、敗れ去る者か。
あれから11年。人々を興奮させ続けてきた「R-TYPE」が、
再び伝説を生みだす。よりリアルに、より緻密になったステージ構成。
驚愕の進化を遂げたフォースとバイド。
そして、戦略性の高いシューティングバトルなど、
そこでは想像以上にスリリングで濃密な世界が展開される。
史上最強の「R」、「R・TYPE⊿」―。
シューティングゲームのひとつの究極が、ここにある。
PlayStation
「R」を超えた「R」。
あの伝説の血統を受け継ぎ、R・TYPE⊿登場
R・TYPE⊿
11月19日(木)発売予定！ 価格:5,800円(税別)
アール・タイプ デルタ
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051石川県松任市福留町655番地／ユーザーサポート TEL: 076-277-3803
ホームページアドレス http://www.irem.co.jp/
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
初回特典で特製卓上カレンダーをプレゼント！
●アンケートにお答えいただいた方に、オリジナルテレホンカード・クラバーウォッチ・ガムケースのいずれかを抽選でプレゼント！
●スタッフ募集中：1.CG･グラフィックデザイナー 2.プログラマー 詳しくはお気軽に☎076-277-3800 担当吉本までどうぞ。
©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.241

11/30

NOVEMBER 30

イラスト/藤原ひさし
表紙写真「幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華 散りゆく花～」 ©SNK 1998

特別企画

SCOOP

一押し

攻略

COMIC

好評連載

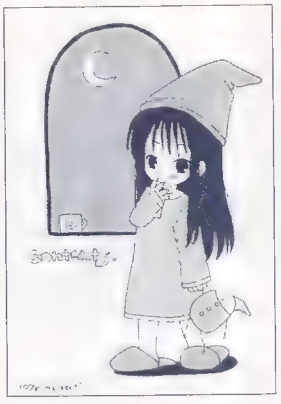
ゲーメストからのお知らせ

▼掲載広告ご案内▲

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまーGED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正 中島 充久 ■アートディレクション／（有）齋藤デザイン室 ■製作協力 （有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作 トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.06・櫻晶さん>
秋はつい夜ふかししちゃうもの。番組改変もあったことだし、深夜アニメはとりあえず全部見ておかなきゃね～。むにゃむにゃ…。

▶今号のキーワード◀

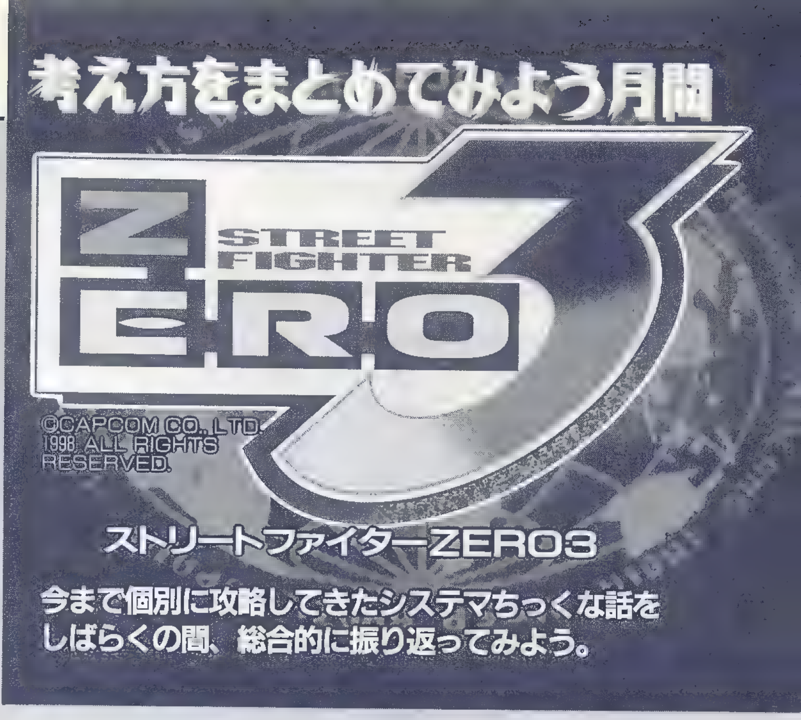
[当たり判定]

その部分になにかしらの攻撃が当たったり、敵機や地形などが接触すると、自機が破壊されたりダメージを受けたりする。当たり判定はグラフィックどおりでなく、そのうちのある部分だけというのがほとんど（たいがい四角で構成されている）。今号のライデンファイターズJETのページに自機の当たり判定図があるので、どんなものか見てね。最近だと怒首領蜂の自機の小ささが有名。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No 241
発行 1998年11月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷



戦略的なバランス感覚が重要

ZERO3対戦セオリー

無理筋な攻めはやはり効率が悪い。自然に闘うのが一番なんだけど、自然って?

担当：珈琲ふりーく

今回はZERO3対戦のセオリーをいくつか取り上げてみることにした。これらのことを理解しているかどうかで、対戦の勝率は大幅に変わってくるはずだ。

まずはZERO3の大きな特徴であるガードクラッシュから見てみることにしよう。

ガードクラッシュの影響

ガードしている相手にダメージを与える方法がどういう種類の攻撃で、どの程度現実的な効果があるのかは、対戦の展開の早さに大きく関わってくる。

投げられるまでガードをしておけばよいゲームであれば、極端な話、本当に投げにだけ警戒してあとはガードを固めていればよい。この場合、攻める側としては投げにいくと見せかけて打撃を出す、などといった戦法をとっていくわけだ。投げにいくと見せかけるためには、近間で前に歩いたり、ジャンプしたり、ダッシュがあるゲームならダッシュしたり、という段階を踏まなくてはならないため、見せかけの動きが対戦時間の大部分を占めることになる。これはこれで面白いわけだが、じれったさもある。

立ちガード不可としゃがみガード不可の2択が強力なゲームだと状況は一変する。一応ガードも使うが、一刻も早く割り込むことが重要になってくる。攻撃の出し合いになるため、展開の早いゲームとなる。もちろんこれも面白いが、攻防の焦点が絞りきれないまま、読み合いではない単純な2択によって無理矢理結果が出ているような気になることもある。

このゲームはその中間に位置している感がある。2択はそれほど厳しくないのでガードするのは難しくないが、ガードクラッシュがあるのでガードし続けているわけにもいかない。2択と違って実ダメージが入るまでにステップを踏む必要があるため、攻防の焦点が分かりやすく、その瞬間をプレイヤー同士が意識しあって闘うことができる。


相手に与えたプレッシャーが、


ガードクラッシュゲージに形として残る。

スピーディーな展開の中で、読み合いや駆け引きを楽しむことができるのがZERO3のシステムなのだ。現実問題としては、技の性能差やーSM、モードなどにより、それを実感しにくいキャラもいるのも確かではあるが、キャラ差による光と影はどの対戦ゲームにもつきものだし、面白さの1つでもある。

地上通常技の小中大の関係

ガードクラッシュによって脚光を浴びることになったのは通常技である。ガードクラッシュがあれば、ガードを揺さぶる必要もなければ、削りダメージを与える必要もない。

通常技は発生スピードやガードさせた後の隙などのバランスが良く、ガードさせるだけならまさに適任である。ZERO3は他ゲームに比べて通常技の重要度が高いわけだ。

通常技には小中大がある。これは、小は弱く、中は中間、大は強い、と考えておくと良い。大攻撃は小攻撃や中攻撃に対してリーチやダメージで優位に立っている。このゲームでは強攻撃をカウンターヒットさせれば空中追い打ちのチャンスが生まれる。小攻撃や中攻撃をつぶしていくのに向いているわけだ(あくまで傾向である)。

その「強い」大攻撃の弱点はモーションの大きさだ。技の振りが大きいため、技を出すのを読まれて跳び込まれた場合、跳び込みからの連続技をくらってしまう。小攻撃ならばそんなことはなく、跳び込み攻撃をガードしたり対空技で落としたりできる。中攻撃は対空攻撃を出す余裕が少なくなり、ガードで精一杯の状況になりやすい。


大攻撃に跳び込まれると目も当てられない。

通常技同士のぶつけ合いには、小中大の関係だけではなく、攻撃判定、とくに高さの要素が入ってくる。立ち技に対しては足払いが有効とか、足払いに対しては足もとのやられ判定が小さい技を使ってみると良い、などといったぐいのものだ。

足払い、特に大足払いは立ち技キラーとしての役割を持っている場合が多いが、その分普通の大攻撃より隙は多くなっている。近間でガードさせると反撃されるものも多い。

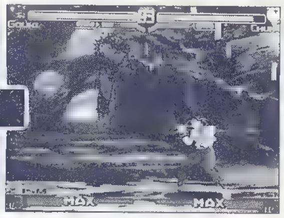
ジャンプ軌道と間合い

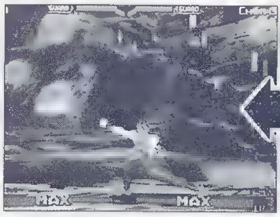
大攻撃のメリットにはリーチがあるが、リーチ差は間合いによる駆け引きを生む。ただし間合いによる駆け引きは単純に技のリーチ差だけによるものではない。というより技のリーチ差よりも重要になってくるものがある。

それはジャンプ軌道、特に前ジャンプの軌道だ。

自分から跳び込もうと思っているときは、自キャラの跳び込みが最も効果的な間合いをキープしておきたい。もちろんその間合いで相手に地上で大攻撃を振らせるほどのプレッシャーを与えなければ、跳び込むことは難しい。

逆に相手の跳び込みを落とそうと思っているときは、相手の跳び込みが効果的ではない、もしくは自キャラの対空技が効果的な間合いをキープしておきたい。跳び込みを誘うためにはその間合いで、相手に跳び込みを決意させるだけのプレッシャーを与える必要がある。


空中竜巻旋風脚などの空中必殺技は、


ジャンプの軌道を途中で変えることができるようなものだ。

画面端に追いつめられるとピンチに陥るのは、後ろに下がるという選択肢がなくなるため自キャラの跳び込みを生かす間合いを取りづらく、相手の対空が有効な間合いを避けづらいためだ。地上戦のための間合いも取りづらいことはいうまでもない。

対空

前項で触れたように、相手の跳び込みを落とせるかどうかは間合いによるところが大きい。対空は真上より斜め上に対して強いものが多いので、相手の跳び込みを斜め上方で受けるのが基本になる。技によってせり出し方が違うし、相手のジャンプ軌道も違うので、状況によってその間合いは変化する。

相手のジャンプを真上で受けるような形になりかけたときは、前進してくぐってしまう手もある。うまく振り返ることができれば相手のジャンプ攻撃の後ろから攻撃することができる。この時、相手のジャンプに対して後ろに下がって間合い調整する、という選択肢はないと思ったほうがよい。相手はジャンプ攻撃を出してくるわけで、後ろに下がるとガードポーズをとって動けなくなるからだ。

対空には、本誌235号の「ジャンプの攻防」で扱った打点の問題も関わってくる。これは、ZERO3は跳び込み攻撃と対空攻撃の攻撃判定同士がぶつかることが多いため技を出すタイミング、すなわち打点が重要になってくるということであった。


ZERO3では対空技から、


空中追い打ちを狙っていくことができる。

垂直ジャンプ（空中ガード）

「ジャンプの攻防」でも扱ったが、ジャンプに対して垂直ジャンプは非常に有効である。相手が先にジャンプして跳び込んできた場合は、空中ガード（X-ISMは斜め上に強い技を出し）、同時もしくは相手が後で跳び込んできた場合は横方向に強い技を出せばよい。

垂直ジャンプは跳び込みに比べ圧倒的にリスクが少ないので、気軽にジャンプをしておける。高い位置にいるほうが有利な空中戦では相手より先にジャンプしたいので、とりあえず、という感覚でジャンプできる垂直ジャンプは強いわけだ。

また、垂直ジャンプは地上の相手にも強さを発揮する。言わずと知れた昇龍拳対策としての垂直ジャンプに代表されるように、地上側の技の間合いを丁寧に見切って垂直ジャンプすれば、地上側は落とすのにひと苦労する。

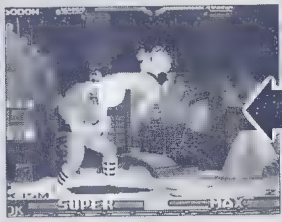

こんな感じで昇龍拳をかわす。でも近頃は空中ガードあるし…。

垂直ジャンプの弱点は垂直ジャンプの下降中に跳び込まれることである。自分はもうじき着地しなくてはならず、相手は上から覆いかぶさってくる。再度ジャンプしても、相手が上をとるのは目に見えている。

下降中に跳び込まれたときは、着地後地上対空を出すのが基本である。垂直ジャンプの着地に対して、相手は深く跳び込んでくることが多いので、真上に強いものがよい。い間合いがとりづらい時は再度ジャンプして空中ガード、もしくはおとなしく地上ガードということになるだろう。とはいえガードという選択は筋が悪いので、発生が早く上方向に強いジャンプ技を持っているなら、無理矢理暴れてもよいだろう。


垂直ジャンプの下降中に、

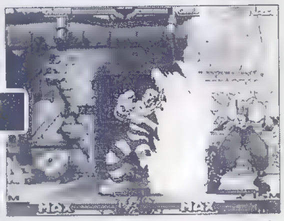

跳び込みをかぶせられると、

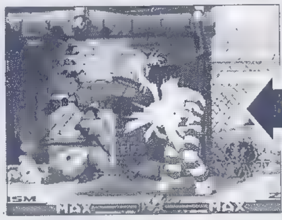

ガードせざるを得なくなりやすい。すかし投げがくるかも！

追いつめるための垂直ジャンプ

垂直ジャンプ対空の利点はこれだけではない。

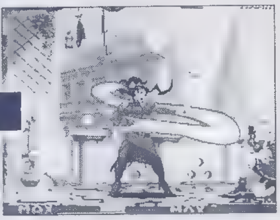
地上からプレッシャーをかけて画面端に押し込もうとしているときはどんどん踏み込んでいくので、相手キャラのめくりジャンプが使える間合いに入ってしまいやすい。めくりジャンプは位置を入れ替えつつ一発逆転を狙えるので、ここで相手は前ジャンプしてきやすい。

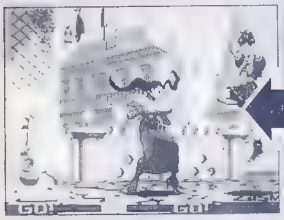

相手を画面端に追い込むことに夢中になっていると、


めくりジャンプで逆転されることも。

この前ジャンプは絶対ーに見逃してはならない。せっかく画面端まで追いつめたのに、めくりジャンプから連続技を入れられた上、画面端に追いつめられているのは自分、ということになってしまう。

しかし地上対空でこのジャンプを落とすのは非常に難しい。くぐって落としたとしても相手を画面中央部に逃がしてしまうことになる。


逃げ道は上しかないんだから、


相手のジャンプは常に警戒して、

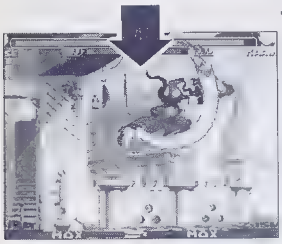
そこで役に立つのが垂直ジャンプによる対空である。これは素早く反応できるようにしておきたい。空中ガードされても相手はまだ画面端なのでOKだ。

画面端に相手を追いつめた時は原則として、相手の前ジャンプさえ封じておけば、体を入れ替えられることはないわけだ。特殊な技、ヨガテレポートなどは例外である。また、画面端の相手に対してジャンプした瞬間、突進技で下をくぐられることもあるので、突進技を持っているキャラを追いつめたときも注意が必要だ。

オリジナルコンボ

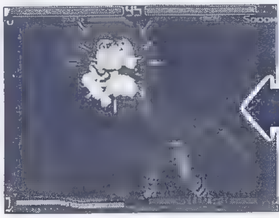
ZERO3において、こういったセオリーを考えていく上で避けて通れないのが、オリジナルコンボである。発動時無敵で、そこから連続技やガードクラッシュを狙え、リスクはほとんどない。V-ISMはゲージが溜まるのも早くかなりの強さを発揮する。

その、オリジナルコンボは空中でも発動することができる。空中で無敵になることができることにより、基本的な攻防の形は一変する。攻めとしても守りとしてもオリジナルコンボは活躍するわけで、V-ISM側がいつオリジナルコンボを発動するかが攻防の焦点となってくる。他の要素は二の次だ。ゲージがある限り常にV-ISM側が主導権を握っていることになる。


素早く反応！

強力なオリジナルコンボを持っているキャラは、攻めはオリジナルコンボに任せて、後はゲージを溜めることに主眼をおいた闘い方をすると効率がよい。

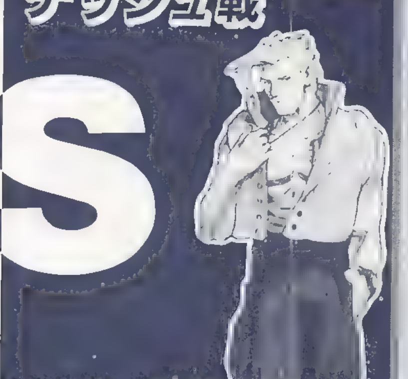

オリジナルコンボを使うタイミングが、


勝敗を左右する。序盤の地上対空は危険だ。

逆に、V-ISMを相手にする時は相手に非効果的な状況でオリジナルコンボを使わせることを考えたい。例えば相手が跳び込みからオリジナルコンボを使ってきたときにバックジャンプしたり、といった感じで、少なくとも最初の100%発動に対する被害を最小限にくい止めたいところだ。V-ISM側は早い段階でオリジナルコンボを使い、またせっせとゲージを溜めて、といった風にゲージの回転率を上げることを考えているだろうから、序盤に警戒していればオリジナルコンボ発動のタイミングを読むことは不可能ではないはずだ。

相手の機動力をどう抑えるか

ナッシュ戦



トリッキーな動きに惑わされず、冷静に一歩先を読め。

担当：O・LAN

相手が誰であってもナッシュの基本方針は大きく変わることはないが、縦と横の動きが激しいロレントはつかまえにくい。スティンガーもあるため待ってても基本的にいいことはない。ロレントの裏をかくようにレバー技やジャンプ攻撃を駆使して闘っていこう。

間合いが離れてもソニックはすぐ撃つな

ロレントには間合いが遠くてもソニックをすぐに撃つというわけにはいかない。ハイジャンプやメコンデルタアタックという必殺技があるため、フェイントを絡めて技を誘うか、思い切ってこちらから歩いて間合いを詰めていこう。



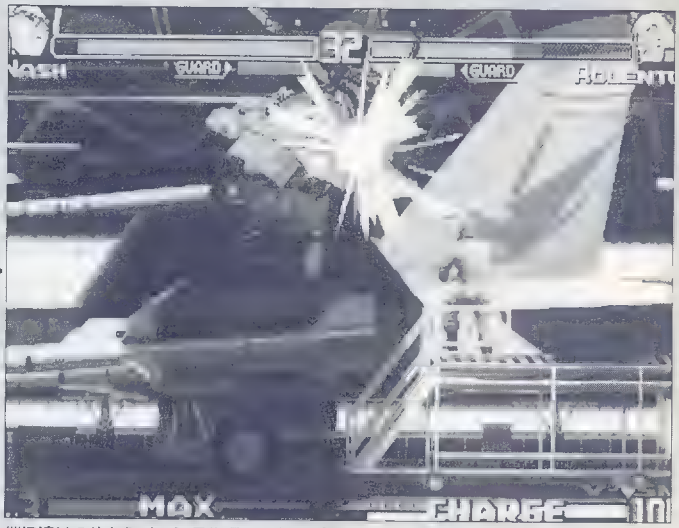
連携はステップキックで重視で。ガードされてもOK。

跳び込むときはジャンプ強Kの先端を当てるようにし、着地後はガードされることを前提に小足払い→キャンセルソニック、少し歩いてステップキック…というふうに押し込んでいく。直接ステップキック、あるいは小足払いからステップキックなど、バリエーションは多いほうがいい。

中足払いやステップキックがガードされるとカタメは一段落。仕切り直しとなる。ここからの選択肢は①跳ぶ、②ソニック、③詰める、④待つ、の4つをメインに。

たまらずハイジャンプで逃げられたら、しゃがみアッパーや空中投げで即座に反応できればベストだ。

端に追い込んだらメコンデルタエスケイプに注意。壁に向かったらすぐにバックジャンプ大Pを出して迎撃する。



端に追いつめたらメコンデルタエスケイプに反応して逃げ大P。

ロレントのこの技に気をつけろ

ロレントの技の中で注意したいのはスライディングとしゃがみ大P。ともにリーチが長く出も早いので、動いた瞬間に合わせられないように注意。この2つの技がギリギリ届く間合いはナッシュにとって最も嫌な間合いなので、無理に手は出さず、ガードや垂直ジャンプなどで様子を見るのが吉。

こちらの跳び込みとスライディングがリンクすることも結構ある。こんなときは即座に反応してジャンプ技を中Kに変えてめくりたいところ。

スティンガーは近ければサマーソルトジャスティスでナイフごと斬るかオリコンで抜け、遠い場合はソニックで消すかガードジャンプで。



Z-ISMならスティンガーにはサマーソルトジャスティス。

空中ガード後に地上受け身をとるのも意表を突くにはいい行動だ。地上受け身からのサマーを何回か見せたあとには投げにいくのも有効だ。

イズムで変わるオリコン対策

ロレントのハイジャンプを使った一連のオリコンによる連携は、サマーで斬ろうとしても潰されてしまうので、X-ISMならサマーソルトジャスティス、Z-ISMならサマーソルトジャスティスかゼロカウンターが手堅い。

V-ISMはオリコンサマーで。これ以外にも、ラッシュ時やソニックを跳ばれた時にためなしサマーが打てるメリットは意外に大きい。

サマーソルトジャスティスとオリコンのどちらを取るか、そこでナッシュのI-SMは決まるだろう。

レンジ別に見る得意間合いの変化



ロレント間合い①

ナッシュの中足払い、ステップキックの間合い外はロレントの得意間合い。しゃがみ大Pとスライディングの先端を当てるように出すのが安定行動。ナッシュにはソニックかジャンプくらいしか選択肢がなく、この間合いならロレントは確実に落とせる。



ナッシュ間合い①

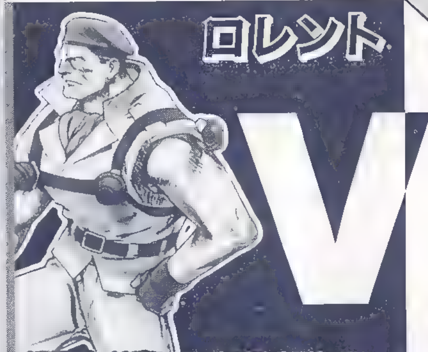
このくらいの間合いでは、ナッシュにはしゃがみ中パンチや中足払い、ステップキックなど、性能のいい牽制技が揃っている。ロレントの大足払いはこの近さではガードされると反撃を受ける。ただこの間合いでのロレントの跳び込みは落とされにくい。



五分五分

密着時はお互いに小技、オリコンが使えるのでほぼ五分の状態。ジャンプ攻撃をガードさせた後や起き攻め時の間合い。、先に動ける側が基本的に有利だが、サマーソルト（ジャスティス）があるぶんナッシュのほうが若干分がいいかもしれない。

固めからのガードクラッシュを狙う！



ロレント

機動力が高い利点を活用して、ナッシュに間合い調整をさせない。待つナッシュにはスティンガーで対抗できる！

担当：P・鈴木

ロレント動きまくり

強い対空技を持っている相手、強いジャンプ攻撃を持っている相手にはややツラいロレントも、ナッシュ相手ならばやりたい放題動きまわれる。おおまかな間合い別の指針は次のとおり。

●近距離…ガードクラッシュを狙いつつスティンガーで固めていく



めくりジャンプ中K→立ち小P→近立ち大P→スティンガー→しゃがみ大Pの連携でガードクラッシュを狙おう。

●中距離…対空技を構えつつ、しゃがみ大攻撃で牽制したり、スティンガーを投げたり。めくりジャンプ狙いで跳び込んだり、めくりジャンプ狙いでテイクノープリズナーを狙うのも一つの手

●遠距離…スティンガーを投げまくったり、前進したり、ノーマルジャンプで様子を見たりする。

ナッシュには強力な割り込み技がサマーソルトジャスティスくらいしかないので、比較的快適な固めライフを送れるはずだ。

ロレントの間合いここが好き！（近距離）

近距離戦では、ややペースを握った者勝ちの感はあるものの、立ち小P、近立ち中K、近立ち大Pの3つの技が当たる間合いはロレントの本領を発揮できるところである。

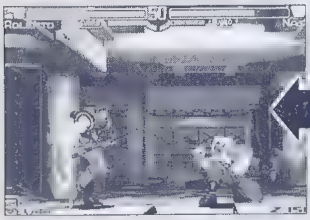
ここでの狙いはガードクラッシュ。立ち小Pを1～2発当てつつ、めくりジャンプ中Kを狙ったり、中（大）攻撃キャンセルスティンガーを出していく。まとわりつきかた次第では一気にガードクラッシュ寸前に持っていけるはず。

ロレントの間合いここが好き！（中距離）

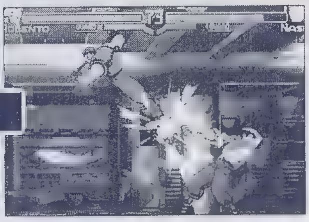
ナッシュ側の行動を制限させられる間合いは、ロレントが好む間合いでもある。ナッシュが出してくる技の中で最もうっとうしい攻撃は⬅ or ➡大K（ステップキック）なので、この技が当たらない間合いをキープしていきたい。

ステップキック間合い内では、おとなしくガードしてステップキック後の駆け引きに持ち込むか、ジャンプ、スティンガー、メコンデルタ系の技を出して回避するか、しゃがみ中K、大Kで割り込むか。この間合いより外になればナッシュ側の選択が少なくなるので、ふんばりどころだ。

ステップキック間合いよりも外で、かつロレントのしゃがみ大攻撃の先端部分を当てられる間合いでは、ナッシュ側の選択肢は弱いものばかり。ロレントがかなり有利なので、自由に攻めていける。なお、この間合いでナッシュが跳び込んできたら、立ち大P（遠近ともに強力）でほぼ完全に対空できる。ただし、大Pは攻撃するまでが遅いので、準備（心構え）が必要ということをお忘れなく。



ソニックブームを出されたら、それに合わせて跳び込める。



この間合いが重要。ロレントの攻撃は届き、ナッシュの攻撃は届かない。しかも…、

ロレントの間合いここが好き！（遠距離）

ナッシュのジャンプ大Kに対して、ロレントの対空技が効かない間合いが存在する。この間合いのみロレントの不得手とするところだが、それ以外の遠距離間合いではロレントは自由だ。ナッシュがソニックブームを出してきたらハイジャンプで近づき、ナッシュが歩いて間合い調整をしてくるようならばスティンガーや屈み大K、移動技を出していくといい。

こんなときはどうする?

画面端でナッシュに固められてしまったら、ステップキックを出されるまでガードを続けるか、テイクノープリズナーやオリコンでの割り込みを狙うか、（Z-I-SMは）ゼロカウンターを出すかで対処しよう。できればそうならないようにしたいところだ。



ステップキックガード後はロレント側の選択肢のほうが多い。

また、サマーソルトをくらってしまった後は、画面端を背負っていない限り地上受け身はとらないほうがよさそう。たまに使う程度にしておこう。

ちなみに、ナッシュ相手でもV-I-SMが有力の模様。

細かく入れ替わるターン

どのキャラクターにもこのような得意間合いと苦手間合いは存在するが、この組み合わせはそれがかみ合うようになっているのが興味深いところといえるだろう。

しかしいくら得意間合いでも、それを維持することは難しい。お互いに得意な間合いで行動を起こすと、その連携が終わった時点で相手側の得意間合いになる。お互いに繰り出す技をガードさせ合って間合いが離れていくという状況は少ないが、基本的には交互に自分のターンが訪れることになる。

考え方としては、まずジャンケンをしその結果、次に負けた側が有利なジャンケンをする、というプロセスを繰り返す感じに近い。だが例外的にダウンやカウンターでの浮きが存在し、その場合は勝者が再び自分に有利なジャンケンをできる。こうして相手の陣地を少しずつ後退させていけば勝利が近づいてくる。

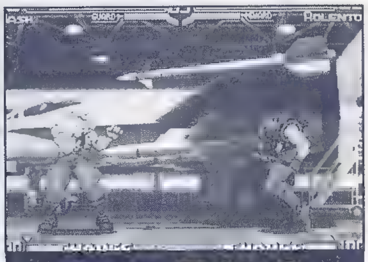
キャラクター的に五分であれば、勝者たるためには、自分に不利なジャンケンにも勝っていく必要がある。そこがいわゆる「駆け引き」ということになるのだろう。

体力やゲージだけでなく、目に見えにくい陣取り合戦的要素の占める割合はこのゲームでは決して小さくない。相手を端に追い込む、それは細かい攻防の結果であり、また端に追いつめたからといって即座に勝ちが確定するわけではない。だが無意識下での大きな目的といえるだろう。



ロレント間合い②

ここまで離れると、ロレントのハイジャンプの有効間合いとなる。そのため、いつもはソニックを撃てばいいナッシュ側は、他キャラ戦にはない独特のプレッシャーを感じることになる。お互いに近づきたいという心理が働きつつも、先に動いたほうが基本的に不利なので行動を起こしにくい。



ナッシュ間合い②

お互いに届く通常技が存在しなくなると、ナッシュのほうが攻めやすい。この場所からのナッシュのジャンプ大Kはちょうど先端が当たるので、ロレントには返せない。お互い決め手に欠けるこのくらいの間合いでの攻防が最も気を使うところだろう。

中級者以上向け

ザンギエフ

ス、スペースが足らん…



真のザンギ使いよ、細かい戦略も立ててさらに勝率を上げてやろうぜ!

担当：字だらけでスマヌP・鈴木

ちょっと技解説

スクリューは小で出したときの間合いが最も広い。大で出すと間合いは狭いものの高威力。その状況による使い分けが肝心だ。

アトミックスープレックスは大のスクリューよりもやや間合いが狭いものの、それでもかなり使いやすい部類に入る。ボタンによる間合い差はないに等しい。大で出すと高威力で起き攻めも狙える。

フライングパワーボムはボタンによって移動距離が異なる。一定時間後に相手をつかむので、小で出したときのほうが短時間で攻撃できる。

ダブルラリアット・クイックダブルラリアットの2つは、実戦で使うぶんにはさほど差はないようだ。ダメージ重視ならP、流れ重視ならKで出してみるといい。

通常技も見ていこう。リーチの長い技を持っていない相手に対しては立ち・しゃがみ大Pが有効。持っている相手に対しては、立ち中K、↘+中K、しゃがみ小Pなども有効だ。

ジャンプ攻撃は、ボディプレスと大Pばかりに目がいきがちだが、↓+中K（↓+小K）のヒザ、スカし攻撃にも使える中K、小Kなども捨てがたい。

忘れてはならない存在なのが垂直ジャンプ攻撃。垂直ジャンプ大Pは下方向に異常に判定が強く、リーチも長い。↑+大Pのヘッドバット、中Kなども空中戦用に悪くない。垂直ジャンプ大Kは対空・対地ともに兼ねた攻撃だ。

最後にスパコンについて。FABは、実は間合いが広いわけではなく、大スクリューと同程度の間合いしかない。投げるまで無敵なので、少し早めにコマンド入力しておける点は魅力。ただし、LV1で出した時と、大アトミックスープレックスの威力はほぼ同じなので、本当にこの技に価値を見いだしたい時にはLV2以上で使うこと。



この間合いならFAバスター、大スクリューの間合い。これを目安に投げを選ぼう。

もう1つのスパコンは、対空に使えなくもないが、やられ判定もそれなりに大きいので注意。LVが上がるにつれて攻撃判定の出が早くなる気がするが、やや気のせいかも。

基本戦法 地上戦

跳び込みが容易で、投げを狙いやすいプレイヤー、キャラを相手にした時は、ボディプレスだけで勝つこともできるが、さすがにいつまでもその戦法で問題なく勝てるとは限らない。もう少し細かい部分に踏み込んでいこう。

ザンギエフの持つ打撃技は全般的にダメージが高く、ザンギ自身の防御力も高いので、ある程度までは相打ちOK精神で構わない。だが、ザンギの技はリーチがあり、出の早いコマンド投げもある。しかも対空もそれなりに強力となれば、実はザンギはインファイト型のキャラではなく、相手とのリーチを一定に保って闘い、相手が望んで近寄ってきた時、遠距離から隙の大きい技を出してきた時のみ接近戦で決着をつけるスタイルのほうが理にかなっているのではないだろうか。



ここが①の間合い。リュウ・ケン戦では特に有効になる。



②の間合い。攻守ともに選択が多く、駆け引きが重い。好みがわかれる。

お互い地上戦を望んでいる場合は、ザンギのポジションは次の2つのどちらかが理想となるはず。

①しゃがみ大Pの先端が相手に届く間合い

②垂直ジャンプ大Pや立ち中K、↘+中Kが届く間合い

①の間合いでは、相手から踏み込んできたり跳び込んできたりするのを待つのが基本。相手の動きが固く、大きな間合いの変化が見られない場合は、しゃがみ大Pをガードさせてガードクラッシュのプレッシャーを与えていく。ポイントは、しゃがみ大Pを多めに出さず、その「間合いのプレッシャー」のみで相手を威圧する点だ。

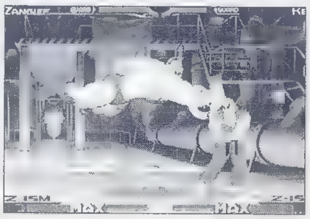
相手が踏み込んでくる場合は、立ち中Kや小バニシングを突然だしたりするのもいいが、ここぞとばかりに跳び込むのも手。そのまま放っておいても②の間合いになる。

②の間合いでは、相手にも攻撃の選択があると思うので、ガードに徹して①の間合いに戻したほうが妥当な時もある。だが、ここぞとばかりにザンギの防御力にものを言わせた垂直ジャンプ大Pを出したり、しゃがみ小Pを連打したり、歩き小スクリューを狙ったりしても良い結果が残りやすい。

もちろん立ち中Kを出したり、前ジャンプからボディなどで攻めるのも重要な選択。

空中から襲いかかる場合

ジャンプしやすい間合いから説明しよう。最も相手にとっていやらしい間合いは、「ジャンプ攻撃を出せば対空技がヒットするが、空中ガードで着地した時は対空技が空振りするほど離れている」あたり。ジャンプ大P、大Kのリーチを生かすわけだ。



この跳び込みがいやらしい。対空技を出せないので、暗に似近寄れる。

この間合いで跳び込んで、相手の対空技の空振りを待つ。おとなしくなったら地上戦に持ち込んだり、再び跳んだりしていくといい。

地上戦でもつれている最中に跳んだ場合は、もちろんボディプレスもいいのだが、ジャンプ↓+小K、↓+中Kのヒザも使いやすい。相手に与える硬直時間が短いので、コマンド投げを仕掛ける際に時間差攻撃となる。もちろん跳び込みからコマンド投げを狙う場合は、スクリューではなくアトミックスープレックスにすること。

不意をつける連携を覚えておく

あくまで選択の1つとしかならないが、投げを狙うパターンも多く覚えておきたい。

・ジャンプ攻撃→しゃがみ小P→立ち小P→コマンド投げ

立ち小Pはしゃがんでいる相手に当たらないので奇襲になる。ヒットしていても投げられる。

・しゃがみ小P×2〜3→しゃがみ小K→小バニシング

間合い調整さえ上手くいけば、バニシングが空振りするのですかさず投げを狙う。しゃがみ小Kを使うところがミソ。また、しゃがみ小攻撃→小フライングパワーボムを混ぜていってもいい。

・ヘッドバット（X・V－ISMのみ）→コマンド投げ

意外に投げやすいポイント。ガード硬直時間が短いらしく、気づかれないように中距離から使っていくといい。ちなみに足払いも避けられる。

・アトミックスープレックス→前ジャンプ→コマンド投げ

毎回間合いが微妙に変わるので安定しない。だがかなり抜けにくい連携でもあるらしく、知らない相手には2〜3回連続でアトミックが決まる。

・画面端でしゃがみP投げ or 立ちK投げ→追い打ち

立ち大Kでの追い打ちが簡単。他の技の追い打ちも強力（ダブルラリアット、立ち大Pなど）。端攻めを続行したい時に使っていく。ダメージも実は高く、狙って損はない連携だ。

――小ネタでGO!!――

●ザンギは技をガードさせた時のゲージ増加がない。コマンド投げをヒットさせるか、通常投げを空振りするかでゲージ増加を図るしかない。V・X使いの人も溜まりにくいので注意。
●地上戦で困ったらクイックダブルラリアットを使おう。
●立ち中P遠距離対空説アリ。
●ほぼ密着から中攻撃を当てた後のFAバスターは妙手。
●V－ISMのオリコンからの連続技や割り込みは優秀。
●オリコン中に大足払いなどで相手をダウンさせた後、バウンド中の相手をコマンド投げで拾うことができる模様。

M・バイソン

こだわりボクササイズ



キャラ能力はある意味「どうしようもない」が、やるべきことをやれば…。

担当：アディオス

はっきり言ってバイソンはやることが少なく、登場した時点で想像できたキャラ能力は今もって変化はしていない。しかし「ラッシュキャラ」としてバイソンを捉え、勝てないと言う人がいれば…。地上戦を重視した地味なキャラ、それがバイソンなのだ。

嗚呼…地上戦

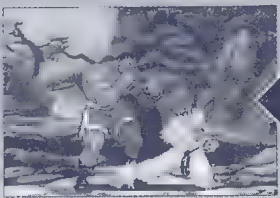
バイソンの基本となる動きは一言で言ってしまえば、立ち大P（K）の繰り返し。もちろん、ただそれを繰り返すのではなく、ギリギリ届くか届かないかの距離を小Pや立ち中Pで牽制しつつ相手の技をすかす。



メイン武器がすっかり足払いの得意なキャラにはどうする？



スーパーコンボが最後の砦と言ってもいいが…、



ガードされるとほとんどの小技が反撃技になる。

そこを一歩踏み込んで、当てていけるのが理想ではある。

しかし、これはしゃがんでも立ち大Pが当たる相手、当たらなくても立ち技をメインの牽制技としている相手に限る。それ以外のキャラに対しては次にリーチのある、しゃがみ大Kを多めに混ぜていかなければならないが、その時点でこのキャラの勝利は一歩遠のいたと思っていいだろう。

そんな苦しい状況を打開してくれる唯一の策がスーパーコンボ。

が、どのレベルでどれを使おうがガードされると反撃を受けるので、必ずヒットさすことが前提。そこでバイソンならではのスパコンの狙いどころとしてはターンパンチを当てた後、つまり硬化が短いことを利用する。手を出してくるならスーパーコンボ（クレイジーバッファローLv2以上）、固まっているなら投げにいったり、続けて打撃技を出して押し込んでいく。

また、ターンパンチが出始めに飛び道具を抜けられるのと同様に、ギガトンブローも1発分だけ消しつつ相手に攻撃を加えることができる。だから「飛び道具主体のキャラに強い」などと言うつもりはないが、知っておけば一応役に立つ。ま、間合いが離れていると意味はないが…。



飛び道具を狡猾に撃たれても跳び込むだけでなく…、



ギガトンで消しながら突進。これもばれると意味ないが。

対空がメインダメージ源

このキャラのダメージ源の一つに、対空兵器からの空中追い打ちがある。これをできるだけキッチリと決めていかないことには、後はゲージを使うしか相手の体力をまとまって減らす機会はない。

対空兵器のほうは、言わずもがなしゃがみ大Pか中P。ダッシュアッパーもそうだが、空中追い打ちを狙うなら、使用を控えたほうがいいだろう。

さて、これらで迎撃することに成功したら、相手が受け身をとったところに立ち大Pかダッシュアッパー、どちらかを当てることを考える。

要は相手の受け身のとり方に左右されるわけだが、近い間合いで早く落下してくる受け身をとってくるなら、立ち大P。ゆっくりと間合いが離れて落下してくる受け身に対しては、大ダッシュアッパーを使うようにするわけだ。

さらに対空のしゃがみ大Pか立ち中Pを高い打点で潰されるようなら、しゃがみ中Pにスイッチ。これでうまく相手を迎撃できた場合は、キャンセルしてダッシュアッパーを叩き込もう。これはほぼ避けられることはない。

とは言え、これら程度のダメージもキャラ能力の前には焼け石に水か？

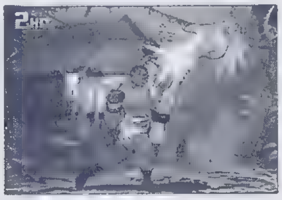
空中追い打ち基本ルーチン

《対低い打点の跳び込み》

- しゃがみ大P OR 立ち中P で落とす
  - 相手がレバー後ろ受け身 ― 大ダッシュアッパー
  - 相手がニュートラル・下受け身 ― 立ち大P（K）

《対高い打点の跳び込み》

- しゃがみ中Pで落とす ― 相手の受け身関係なし ― キャンセルダッシュアッパー



追い打ちはそれなりに決めやすいものの…。

バイソンにオリコンなし！

ここまではほぼX－ISMとZ－ISMを前提に話を進めてきたが、V－ISMのバイソンはどうなのだろうか？

話としては「オリコンはどうか？」ということになるが、ムックでも載せた小ダッシュストレート↓立ち小Pを地上で繰り返して連続技にすることが理論上可能。だが、それはほとんど…というか間違いなく机上の空論にすぎず、実戦でつなげることはほぼ不可能。固めを目的として出していくのなら問題ないが、ゲージを使用して一発逆転の可能性がまったくないのは厳しい。もちろん空中コンボを作ろうとしても、なぜかキャンセルがかからなかったりする…。

第2次超能力大戦を征すのは誰だ？

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

そろそろ各キャラへの対策が揃い、G杯への準備も整ってきたかな？さらにレベルアップするために、今回もネタ盛りだくさんでいってみよう！

担当:新生神保町サイキッカーチーム

各キャラの思考を分析しよう!

超能力技相関図

最終回 刹那・ウェンディー ガデス・パティ 編

担当:MVP&KMT&RED&伊勢猫
TEXT：元帥

サイキックフォースに限らず、強くなるためにどんな対戦ゲームでも重要になってくるのが「相手の得意行動を封じる」という考え方。もちろんある程度のレベルまでは、自分の得意行動を相手に押しつけるだけでも勝っていけるが、それだけではある程度以上のレベルには到達できない。

そこで、相手の行動思想を理解する必要があると思ったときには、超能力技相関図を参考にしてみよう。ここには、各キャラの基本的な行動パターンとその狙いが距離ごとに図示してあり、狙っていく超能力技同士の連携についても矢印でつないであるので、きっと相手キャラの基本骨子を理解するのに役に立つはず。もしもまったく歯が立たないキャラがいたとしても、相手のどんな行動につけこみやすいかくらいは理解できるはずだ。

相関図⑩ 刹那

刹那はショット系の超能力技を数多く持っているキャラである。中でもダガーズシャドウはカバー角度が広く、弾速も早いため、うかつに走り回れば蜂の巣にされてしまう。

とはいうものの、これはあくまで初期の刹那のお話。最近では、刹那を相手にするときには不用意な通常ダッシュを控え、あくまで「刹那に先に撃たせてから」こちらがアクションを起こすスタイルが主流になっている。

これに対して、近代的な刹那の戦術の中心は、ダガーからバリアブレイクへと移行するようになってきた。相関図を見てもらってもわかる通りだが、刹那のバリアブレイクは性能がいいので、ダークサイドソウルをバリアガードさせてからバリアブレイクなど、動かない相手を想定した連携が数多く用意されており、安易に刹那の行動を待ってばかりでは容易に崩されてしまう。

刹那を相手にするときには、ダガーには当たらず、かといってバリアブレイクの狙いも定まらない攻防のバランスで闘うことが重要なのだ。



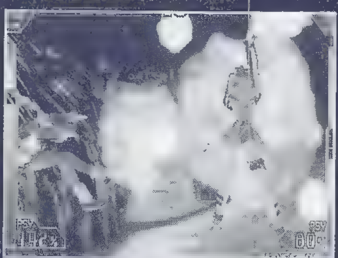
ダガーを恐れてバリアばかりだと、バリアブレイクの餌食だ。

相関図⑪ ウェンディー

接近戦の鬼・ウェンディー。彼女の戦術はいかにして殴りかかるかという一点に集約されているので、彼女との格闘に付き合うのは愚かな行動だ。

ウェンディーの格闘術の中でも最も恐ろしいのが、ミラージュステップで一気に近寄り、投げとバリアブレイクによる選択を迫る戦法。ミラージュステップの軌道を目で追うことは不可能に近いため、近寄られたあとはかなり不利な状況になってしまう。

しかし、ここで弱気になって防御に徹してしまうと、それ以降、ウェンディーは徹底してミラージュステップを狙ってくる。これを防ぐためには、ミラージュステップを見たら、ウェンディーの動きを見ずに行動を起こすこと。特にスパインやフレアブラストといった、全方位に攻撃が広がるような超能力技を持っているキャラは、無理矢理これらの技をぶつけていこう。もちろんこちらも相当怖いが、一度ミラージュステップからの選択を止められたウェンディーは、それ以降なかなか仕掛けられないはずだ。



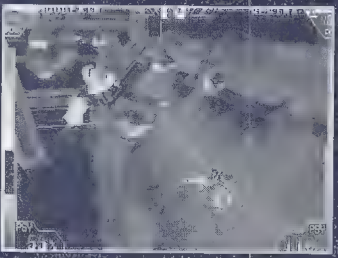
勇気を出して、ミラージュステップからの選択に立ち向かおう。

相関図⑫ ガデス

ガデスのイメージといえば、メテオプッチャーとシェービングウォールの投げ系超能力技。相関図を見てもわかる通り、この2つが主要なダメージ源になっていることに疑う余地はないが、これらはそのまま狙って当たるたぐいの技ではない。それよりもガデスとの対戦時には、投げへの布石として出してくる技への警戒を怠らないことが重要だ。

中でもアステロイドベルトは、最も警戒しなければならない超能力技である。もしもこの技によって隕石を装着されてしまうと、下手をすれば1ラウンド落としてしまうくらいのアドバンテージを握られてしまう。具体的なアステロイドベルトの装着ポイントはガデスの攻略を参考にしてもらうとして、この技は相手との距離が遠距離にないと装着できないので、なるべく距離を離さず、かつ近距離戦が脅威にならない間合いを保ちつつ闘うことが重要だ。

また、もしも装着されてしまったときには、弱ショットで隕石を削る悪あがきも、やっておいて損はない。



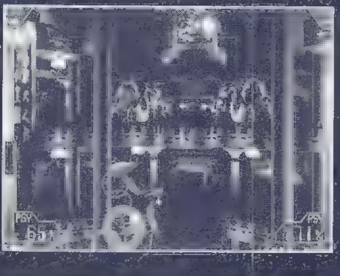
アステロイドは超警戒技。つけられてしまうと非常に危険だ。

相関図⑬ パティ

音塊という媒体を中心に爆風（共鳴）を展開させる、特殊な布石系キャラのパティ。彼女は音塊の位置がそのまま攻撃判定の発生場所となるので、エミリオのシーカーレイのような「どこから攻撃が飛んでくるのかわからない」脅威を与えるたぐいのキャラではない。

鍵になるのは、共鳴を発生させるいくつかの超能力技。中でもソニックラプソディーは、結界の壁に反射し、接触した音塊を共鳴させる性質を持っているので、一度回避したからといって安心していると、戻ってきたソニックラプソディーと共鳴がヒットし、手痛い目にあうことになる。特にサドンデス後の狭い結界では反射するまでの時間が短く、反射後の状況を想像しづらいので注意が必要だ。

そんな彼女の最大の弱点は、接近戦に弱いこと。いくら音塊を大量に設置したところで、いつかは共鳴させるために出の遅い超能力技を撃たなければならないので、常に近距離を保ち、共鳴という行為を封じる方針で闘おう。



後ろから襲いかかってくるソニックラプソディーには注意だ。

刹那

我が道を行くための行動指標

オールレンジ

主力兵器各種

ダークサイドソウル（強ショット）&弱ショット

ダークサイドソウルは非常にスキが少なく、間合いに関わらず使っていっていい。これを起点に次の行動に移るわけだ。弱ショットも使い勝手がよく、方向指定の狙い撃ちも強力。

↕ 牽制、カウンター狙い

ダガーズシャドウ

広範囲をカバーするダガーズシャドウは、牽制として優秀。また、クイックダッシュにヒットさせれば絶大なダメージを狙えるのも魅力。ダークサイドソウルとの連携も有効だ。

→ ショットで動かし距離別行動へ移行

近距離

近接兵器〈動かない相手に使う〉

バリアブレイク
投げ
ネガティブドレイン

クイックダッシュから狙うのはコンボよりむしろバリアブレイクや投げのほうがいい。刹那はクイックダッシュ能力、コンボ能力がよくないので、非常に対応されやすいのだ。従って、どうせなら他キャラに比べて優秀なバリアブレイクを多く使っていこう。ネガティブドレインは対スライドダッシュで当てればデカイ。

中距離

狙撃、威嚇兵器〈動かない相手に使う〉

ダークウェッジ

ショットで動かした相手が行動を起こすところに当てていく。スキがデカイが相手がショットを撃てばこっちが大ダメージを狙える。また、クイックダッシュ後に出すのも有効。

ブラックサン

コンボキャンセルなどからおもむろに出し、相手のバリアガードミスを狙って威嚇する。血気盛んな若者はくらってくれるが、基本的に時間稼ぎ用の技。相手のリズムを崩せる。

遠距離

散布兵器〈攻撃補助をして攻める〉

シェイディークラウド

ダークサイドソウルからすぐに発動すれば、ほぼ反撃をくらわない。相手はこの技を嫌がって移動しやすいので、方向指定で狙い撃ちたい。とりあえず出しておくのが基本。

ブラックサン

同じくダークサイドソウルからなら安全に発動できる。相手にはプレッシャーになるが、実ダメージに結びつきにくい。刹那はブラックサンでケズりを狙うのが常套手段。

ウェンディー

遠距離

攻撃をサポートする

弱ショット →（相手を牽制）→ アースゲイル / シルフィードダンス

攻撃を補助してくれるシルフィードダンスとアースゲイルは、発動時のスキが大きいので、弱ショットで相手を牽制してから使う。

中距離

壁際に追いつめた相手にプレッシャーを与える

エアクレセント(強ショット) / ボルテックスストリーム

ノーマルダッシュで動き回る相手に対して有効。主に相手を壁際に追いつめたときに使っていく。ただ、どちらの技もスキが大きいので、多用は厳禁。

スライドダッシュやノーマルダッシュで動き回りつつ、接近する機会をうかがう

近距離への移行

相手に接近するための3つの移動手段

ミラージュステップ

移動後のスキがほとんどなく、すぐに攻撃に移れるので、相手に奇襲をしかけるのに適している。方向指定をして相手の横に出現するのが基本。

スライドダッシュ

ダッシュ時間が短く、相手との間合いをちょっとだけ詰めるのに適している。主にコンボなどの打撃技をヒットさせたあとや壁際に追いつめた相手に対して使っていく。

クイックダッシュ

射程距離内なら一瞬で相手との間合いを詰めることができるという利点を生かし、相手がスキを見せたときや、奇襲をかけるときに使っていく。

近距離

ミラージュステップ&スライドダッシュ後の選択肢

- バリアブレイク
- エアスラッシャー

ミラージュステップやスライドダッシュ後は主にバリアブレイクを狙っていく。というのも、ミラージュステップやスライドダッシュで接近された相手は、あわててバリアを張ることが多いからだ。
エアスラッシャーはバリアブレイクに対する「裏の選択肢」。こちらのバリアブレイクを読んで、投げやスライドダッシュ、ノーマルガードで対応しようとする相手に対して有効だ。

クイックダッシュ後の選択肢

- コンボorダッシュ強攻撃
- 投げ
- バリアブレイク

スキを見せた相手に対しては、ダメージの高い投げとバリアブレイクを使う。壁が近くにあるなら、コンボからの連続技を狙う。
奇襲をかけるときは、相手を捕らえやすいコンボorダッシュ強とリスクが低い投げを使っていく。クイックダッシュバリアブレイクを使うことはほとんどない。

ガデス

知略の遠距離、暴力の近距離

近距離・攻撃行動

ガデスは高性能なクイックダッシュを生かした接近戦が得意。
発生が速くダメージの大きいバリアブレイクと「投げ属性の技」での二択が強力だ。大ダメージを奪えるメテオブッチャーはもちろん、直後の状況が確実に有利になる通常投げも大きな戦力となっている。
シェービングウォールは、コンボから安定したダメージを確保する。

投げ属性の技

メテオブッチャー
大ダメージ

リパルションウェイブ（通常投げ）
直後の状況有利に！

強力な二択

バリアブレイク

打撃（コンボ）→シェービングウォール

装着をサポート

圧倒的有利!!

圧倒的有利な状況で接近戦へ移行！

アステロイドベルト

スキが大きく装着は困難だが、いったん装着してしまえば戦局は一気に有利になる。装着後の攻めを上手くこなせるか（しのげるか）がラウンドの勝敗を左右する。

中～遠距離・攻撃行動

メテオハンマー

まともな飛び道具がないガデスにとって、メテオハンマーは中～遠距離での重要なダメージ源となる。中距離以内では、シェービングウォールを飛び道具感覚で撃ち分けて使うのも効果的。

グラビティーブリット（設置）やアステロイドベルト装着時は、正面を守ってもらえる。

中～遠距離・布石行動

中～遠距離では、接近戦を有利に展開するための布石行動を念頭に置いた動きがメイン。
最も重要なのは、画面の上or下で投げを決めた直後。間合いが離れ相手は必ずダウンするため、アステロイドベルト装着の最大のチャンスとなる。

装着をサポート

補強／発生をサポート

グラビティーブリット

飛び道具としてより、設置して「盾」とするのがメインの使い道となる。

補強

グラビティー∞

グラビティーブリット（設置）やアステロイドベルトによって、岩が飛んでくるまでの空白時間帯を補強可能。ヒットすれば一発逆転の大ダメージも。

パティ

音塊を中心とした流れ

近距離戦

投げ
バリアブレイク
コンボ

●コンボを狙うメリット

近距離では頼りになる超能力技がないため、基本的な選択は多くない。しかし、弱→強コンボからはノーリスクで音塊を設置することができ、ヒット時に二択をせまることも可能。

中距離戦

プレリュードキー（音塊）

ホーリーウィスパー（強ショット）

●音階の設置で有利な状況を作り出す

音塊は設置しただけでは実質的な効果はないが、共鳴を警戒させることでプレッシャーをかけて、相手の行動を制限していくことができる。中距離以上であれば設置後の硬直を狙われても十分に回避は可能。弱←強コンボヒット時であればクイックダッシュからのバリアブレイクと再度のコンボで二択を迫れる。

共鳴

中～遠距離戦

メインとなるのは正面方向へのホーリーウィスパー。常に相手との中間に音塊がある位置へと移動することでクイックダッシュを牽制することで、ソニックラプソディーによる方向指定が生きてくる。ダッシュ先行入力のセイントレクイエムも有効な選択肢。

ソニックラプソディー

相手を直接的に狙っていくよりも壁で反射する…といった特性を生かした方向撃ち分けがメイン。コンボからも連続ヒットしてくれる中～遠距離戦で頼りになる超能力技。

セイントレクイエム

攻撃判定の発生こそ遅いものの、かなりの広範囲をカバーできる。画面中央付近で使えば必然的に相手を壁際へと追い込むことも可能だが、一部の反撃超能力技には要注意。

スイートトーン～共鳴

主に自分から離れたポイント（相手の周囲）へと音塊を設置するための超能力技。往復する軌道を計算に入れておけば相手の背後にある音塊を共鳴させていくことも可能。

ソニックラプソディーでの牽制とスイートトーンからのプレリュードキー→共鳴が遠距離における攻撃の起点。スイートトーンは音塊を設置することにこだわらず、超能力技を相殺できる共鳴だけを使ってみてもいい。また、相手を誘う行動としても使える。

遠距離戦

2012

要所要所で絶大な効果。

通常移動を組み込む

ところ狭しと動き回るサイキックの世界で、地味だが忘れがちなこの移動方法の利点を見る。

担当：MVP

結界内を大きく動き回るには、各種ダッシュが活用されるが、とかく忘れがちなのが「通常移動」である。

この通常移動は、あくまでこれ主体というわけではなく、ある状況下で使うことで地味ながら確実な効果を表すので、知っていて損はない。

通常移動の利点

なぜ通常移動をするのかといえば、それは「スキがない」からである。各種ダッシュはダッシュ中に完全な無防備状態にあるため、超能力技や殴りを見てから「あっしまった!!」と思ってもくらってしまうことが多い。

これに比べると、通常移動していたならば、**「相手の技を見てすぐにガードに切り換えられる」**のである。

じゃあ通常移動だけしていればいいのか？というとこれは決してそうではなく、ある程度こちら側もスキを作る行動や結界全体を使った行動をしていかないと、相手もスキのない行動しかできないため、お互いにまともな行動がしにくい。つまりはサドンデスの不安定な勝ちを狙わないといけない可能性が高くなるわけだ。

結局のところ、各種ダッシュや様々な行動の中に通常移動を織り混ぜていくのが理想なのである。

ショットを紙一重で避ける

相手の超能力技の中で、ショット系の超能力技は非常に狙いやすいポイントだ。ショット系を見てダッシュで避けるのは、相手の思うつぼ。

これをスライドダッシュか通常移動で避ければ、避けた瞬間から行動可能となるためにこっちが非常に有利。この場合、相手の超能力技の攻撃判定が大きい場合、スライドダッシュをくらってしまうこともあるので、危なかったらガードのできる通常移動も選択肢に入れるべきだ。

クイックダッシュが余裕で届く近距離戦でも、通常移動でショットを避けることが簡単にできる。この場合、相手側は方向撃ち分けをしなければならないので、どちらにしても通常移動するかしないかというスキの少ない行動が有効だ。ただしこのときにクイックダッシュ→殴りをされると反応しにくい。相手キャラによってノーマルダッシュとの比率を変えると効果絶大だ。

ちなみに通常移動の移動方向は、上から下に行くほうがいいというのも覚えておこう。

有利な移動方向



※上下左右の位置は
特に避けやすい

▲必見!! クイックダッシュ対策▼

相手がクイックダッシュをしてきたときに、通常移動が大活躍するポイントが2カ所ある。ぜひ導入しよう。

〈その①〉

相手のコンボを通常ガードしたときに、バリアガードをすぐに張ってしまうのはもったいない。

というのも、通常ガードで相手のコンボをガードしきった後、相手が反撃回避のために超能力技を使ってくることが多く、実はここで通常移動→すぐにバリアガードをやれば相手のことをバリアで弾かずに超能力技をバリアガードできるのである。



コンボ→フレアブラストも今では反撃の対象になる。

〈その②〉

実は相手から逃げるように通常移動していると、

●**絶対に投げられない**

という事実がある。投げの発生の時間内に相手の投げ間合から逃げられるのだ。

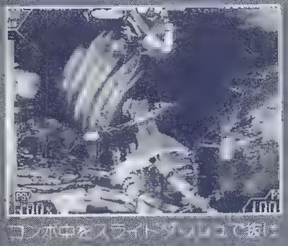
したがって、相手がクイックダッシュしてくるところに一瞬レバーを入れて、すぐにⒼボタンを押してみよう。

こうすると、投げは決まらず、バリアブレイクも発生が遅いために通常ガードでしのげることが多いのだ。

今までノーマルダッシュで逃げようとして、投げやバリアブレイクに当たったり、強攻撃をくらったりしていたと思うが、これならばかなりの行動に対処できる。弱攻撃はくらいやすいので、結局はダッシュとの使い分けが重要である。

▲コンボ対策▼ 上級編

コンボをガードしたときに [illegible]
[illegible]



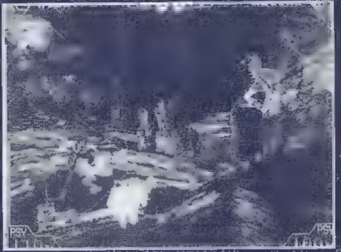
コンボ中をスライドダッシュで [illegible]

通常移動 応用編「ここで使ってはどう?」

ケース① 隅から脱出

結界の下の隅に追いつめられたとき、状況的に相手がかなり有利。ノーマルダッシュを方向撃ち分けで狙われるからだ。こういうときは、すぐにガードできる通常移動を使いつつじりじりと脱出していくのがセオリーといえる。

こうして左右に逃げ場のある安全圏まで移動したら、行動に移るといい。

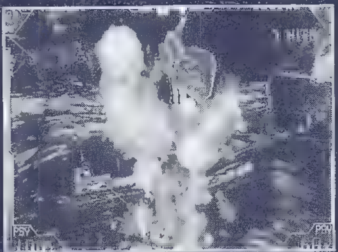


ダッシュで逃げたいがそこは相手も計算済み。ジリジリいこう。

ケース② 起き上がり

前号で起き上がる側が有利なことの多い場面でも、この通常移動は使っていける。

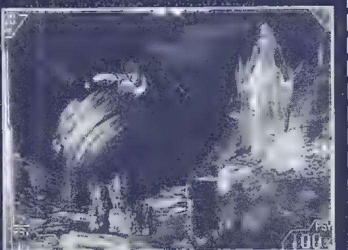
先程の「通常移動で投げをかわす」のを使って、密着状態から少し離れてすぐに通常ガードをすれば、投げ、バリアブレイクはくらわずに、PSYインパルスで微妙なケズリをくらうだけで穏便に済ませられることがあるのだ。



相手より不利だが反撃はないという技の後に活用するといい。

ケース③ 様子見

クイックダッシュやスライドダッシュで相手に密着しそうなとき、これらダッシュ後レバーを少し入れて逃げるようにすると、相手が攻撃していたときはスカせることが多く、ノーマルダッシュで逃げた相手には改めてクイックダッシュで追いかけるということができる。相手との状況が五分のときに使うと効果的だ。



ダッシュでプレッシャーをかけて逃げつつ様子見するのもいい。

卒業まであと少し…

目指せ！サイキック超新星

重量級と思いきや、チョコザイな小技を多数駆使して襲い来るテクニカル親父「ゲイツ」。今回は機械化オヤジ対策を緊急開講だ。

第4回「機械化オヤジを懲らしめろ」

担当講師　田渕健康
胡散臭い男　こーじ山下
特別ゲスト　RED

電気は大切にね

「ぶっちー選手！質問がきております！」

——（前略）特に苦手なのがゲイツのプラズマカノン…あの野郎いえあのメカは、何の前触れもなくボコっと出してくるので、私の愛する刹那はバカみたくスポっと入ってしまうのです。その後は壁際に追い詰められてのラッシュの嵐…。あのメカをぎゃふんといわせるためにゲイツ対策を教えてください——

東京都のP・Nナベさんからいただいたハガキです！ってなワケで、ゲイツ攻略法を伝授してくださいよう！さぁ早く！」

「…何だか今日はテンション高くてウゼぇなあ」

「だって大会も近いんですよ！気合も入りますよ！それに僕もゲイツ苦手ですし」

「って言うかさー、こーじって全キャラ苦手じゃねぇの？」

「ああっ！あなたは「俺とゲイツ」で一世を風靡したREDさんじゃないですか！」

「余計なこと言うなっての。で、なんだ、プラズマカノン？」

「そうなんですよ。苦手度トップクラスです。なんかプラズマカノンって、見た目より当たり判定が大きくありませんか？通常移動でよけようとして、いつも当たってしまうんですよ」

「あれはグラフィックよりは若干当たり判定が大きい？」

「そうだね。見た目にダマされないってのは基本。ヤバイと思ったらバリアで安定だよ」

「あともう1つの…」

「強の空キャンプラズマ、だろ。お約束だなぁ。重量級のみの特権“強単発キャンセル”を、常に頭に留めておくのが一番のポイント。強の空キャンに飛びつかないのはもちろん、次に発射されるプラズマカノンまでが“一連の連携”として捉えとかないとな」

「慣れないうちは誘いにホイホイ乗らないこった」

「とりあえず、空キャン無用ゲイツの攻撃は、最初の“強”と“プラズマカノン”とを2回よけるってコトを忘れんじゃねーっていうかさ〜」

「はあ、覚えときます」



次にくるプラズマカノンにも気をつけるべし！



ダッシュ強をよけても安心せずに…

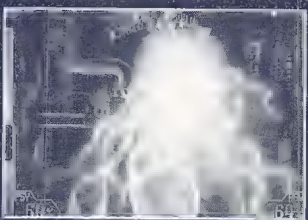
電気対策の巻

「ハナシ変わってスタンコレダーですが」

「ん〜とにかく初心者が気をつけなきゃいけないのは『きっちりとバリアガードでしのぐ』っていうことじゃねえの〜？」

「えッバリアですか？」

「こーじは下手にノーマルダッシュでかわそうとして、いつもくらってるだろ。実際「バリアでしのいだ後は、両者仕切り直し…若干ゲイツが不利ってカンジだが、初心者は無理して反撃を考えないほうがいいんじゃねえの」



コレダーの使い方次第で、ゲイツの戦闘能力は格段に違ってくるぞ。

「壁際では特に堅いガードを心掛けたほうが賢明だな。スタンコレダーの間合いから脱出するまで、壁際では慎重になったほうがいいだろうな」

「スタンコレダーは『打たせて上等』な技なんだよ。ゲイツとの間合いをしっかり把握していれば、それほど恐れるに足りないっていうかさー。とにかく初心者は、スタンコレダーの範囲を常に頭に置いておいたほうが、事故も少なくていいんじゃねぇの？」

「ってなカンジらしいです。東京都のP・Nナベさん、おわかりになりましたか？じゃあ今回の超新星はこのへんで。次は大会会場でお会いしましょう。じゃ、またね！」

「…なに勝手にシメてんだよ、こーじ…」

今日のまとめ

●強キャンセル→プラズマカノンは2回よけるべし
●スタンコレダーは無理してダッシュでかわすべからず！しっかりとバリアを張ろう

REDゲイツのプラズマカノン講座

まあ、たいていのゲイツが使うのが「単発強キャンセル→プラズマカノン」だ。何でコレを使うのか、「弱→強キャンセル」より、回避バリアを取られにくいからだ。

プラズマカノンの利点といえば、やっぱ出が早くて、ヒットすれば基本的にパイルバンカーまで持っていけるから、ダメージ効率が大変よろしい。

ちなみに、強の空キャンに引っかかってクイックダッシュで反応してしまった場合、もれなく1・2倍のカウンターダメージ付きだ。



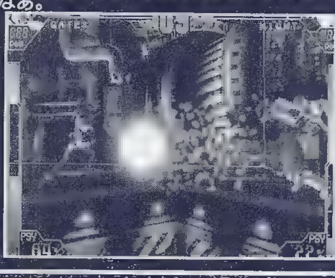
反撃技としても重宝するぞ。

REDゲイツのスタンコレダー講座

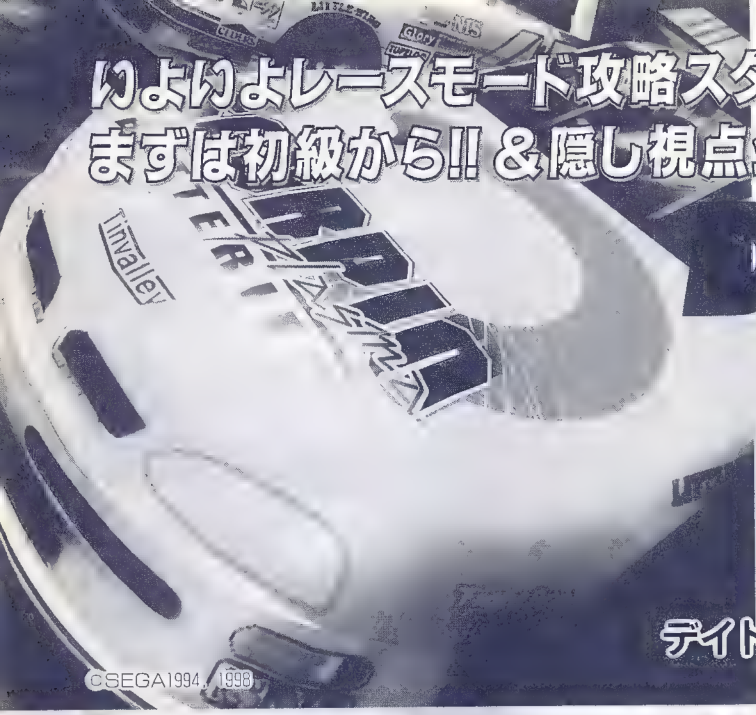
スタンコレダーの初歩的な使い方として、「壁に追い詰めた相手に対して使う」というのがあるんだよね。壁際でコレダーがヒットすればもう1回続けて当たるし、相手の動きを封じ込めるというメリットは大きいよなー。

バリアガードされると若干ゲイツ側が不利なんだけど、やはり大事なのは「相手を壁際に固定し続けられる」ってコトだ。特に結界隅では無類の強さを誇るから、今までコレダーあんま使ってなかったって人は積極的に使っていくことを勧めるってカンジかなあ。

壁ダウン後の起き上がりに重ねるってのもアリだけど、PSYインパルスは覚悟しとけってとこかなぁ。



壁際に追い詰められてのコレダーは危険！しっかり守れ。



DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2

レースモードは、スリップストリームを使いこなすことで、さらに速く走れるようになる！それを、攻略していくぞ！

担当：ずるずる

隠し視点公開!! さらにこんなにあるのだ!!

3DCGを使ったゲームの特徴といえばその立体感であるが、それを一番駆使しているジャンルがドライブゲームではないかと思う。

それが一番感じられるのが、プレイヤーの視点を任意で変えることができるという点！

通常では、その視点が4つ用意されているのだが、過去のセガの3DCGドライブゲームの例からもわかるように、用意されている視点以外にもいくつか隠されているのだ！

それを今回公開しよう！

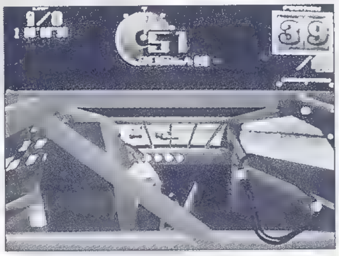


ジャマよ～ってこれ！自分の後ろからの視点！見えん！

隠されている視点をチェックしてみると、その数は、な、なんと10数種にもなるのだ！

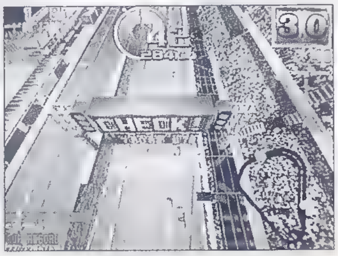
この数から考えるに、開発者は、よりゲームをやりやすくだとか、楽しめるようにと思って作られた以外に、かなり遊びっ気が多かったのではないかと思われる。だってこれじゃあちょっと走れないよ～という視点もあるしね！

まあ、その視点でやってみろ！という開発者からの挑戦状と思えば、プレイヤー側としても「やってやる！」的な気分にもなるもの！（オイオイ本当かいな！）



なんかいい感じなんだけど、ゲームをやれる状況ではなさそう。

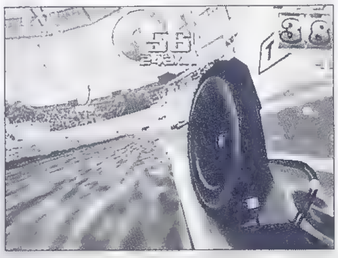
そんな10数種にもなる視点を、どうすれば体験できるのかコマンド入力を表にしてみたので、是非、プレイ時に試してみてほしい！



高～い！トンネルなどに入ると下がってくれるのがいい！

スペースの問題で全視点を写真で紹介できないのが残念なのだが、その中からちょっと特異なものをピックアップして見てもらおうと思う。

（それらがここで載せている4枚の写真。これでタイムを狙える人は…すごいっス！）



これでドライブはつらい！なんか映画っぽい演出だね、これ！

車の真後ろのものとか、タイヤの横からのものとか、どうする？前の状況がわからない上からのものとか…。

もうほとんどギャラリーウケするものばかり！これできれいに走れりゃあ、もう君は街の人気者間違いなし！（練習は見られたくないなあ）

隠し視点一覧表＆コマンドリスト

●VR2の状態から

- VR2ボタンを押すと→ハンドルが見えるドライバー視点※

●VR2ボタンを押しながら

- スタートボタンを押すと→ハンドルが見えるドライバー視点※
- さらにスタートで→ハンドルが見えないドライバー視点
- さらにスタートで→助手席視点
- さらにスタートで→リアシート視点

●VR3の状態からVR3ボタンを押しながら

- スタートボタンを押すと→スカッドレースのVR3視点
- さらにスタートで→自車の後方からの視点

●VR4の状態からVR4ボタンを押しながら

- スタートボタンを押すと→ちょっと引いたVR4視点
- さらにスタートで→もうちょっと引いたVR4視点

●VR4ボタンを押しながら

- VR2、VR3ボタンを同時に押すと→トップビュー

●VR2ボタンを押しながら

- VR1ボタンを押すと→左前タイヤ横視点
- VR3ボタンを押すと→左前タイヤ横視点

※同一の視点です。

レースモード攻略 その1
初級編

高速で素早くスリップに入りさらにトップスピードを上げ、タイムアップを狙う!!

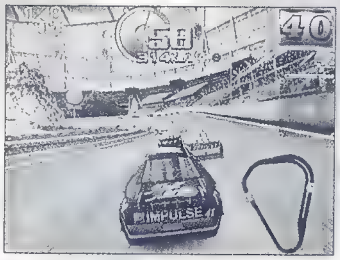
さてレベルの高い攻略が始まるわけだが、その第1弾となる初級は、レースモード8周で2分13秒を目指すというもの！これはかなりきついと思うが、レースゲーム、やるならとことんやらにゃ～！

というわけで、こちらもかなり気合を入れて進めていきたいと思います！では！

1周目の攻防!!

ローリングスタートは、タイムアタックモードと変わりはない。変わるのはスタート直後から！

スタートしたら即目前の2台の後ろへ。少し外へ出る感じでスリップへ入る。



まず目前にいるこの2台の後ろへ。これがかなり重要になる！

2台いる前の敵車のスリップに入りつつ前へ。第1コーナーのインは、スリップ優先のため、突かずに抜けていく。

ラインは敵車が走るラインのちょっと内側になる。

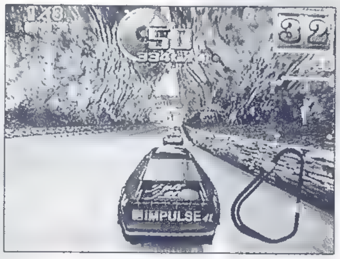


第2コーナーで、2台の間に入りつつスリップを使って抜く！

その内側からしっかり敵車の後ろに入り、スリップを効かせて加速させていく。

ここでの作業があまいと、第2コーナーで緑と赤の2台のマシンを抜くことができなくなる！

その綱渡り的ラインは、図にて再現をしているので確認をしてほしい。

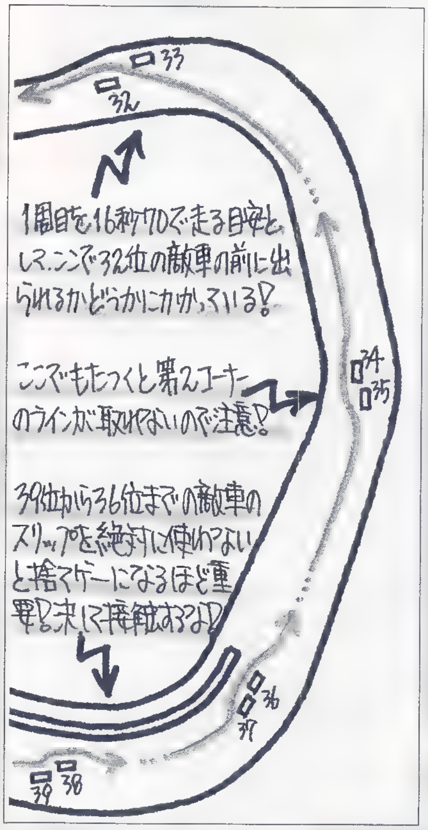


ここから2台、スリップへ入り、最終コーナーへ向かう！

ポイントはその第2コーナー。その2台を無接触でクリアできれば1周目を16秒80が見えてくる！

あとは最終コーナーのドリフト！ここで敵車にぶつからず、かつ最速ラインでドリフトができればOK！

出口では、しっかりスリップを使って加速させることを忘れないこと！

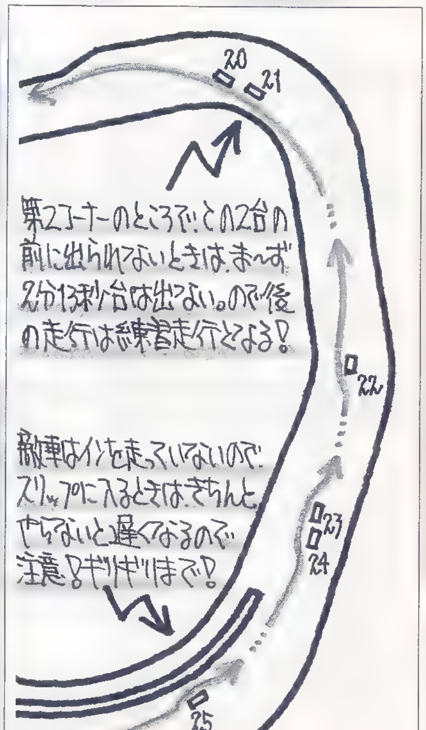


ミスせず2周目へ!!

2周目に入ると、敵車の集団もバラけてくる。となればよりスリップに入りやすくなるというもの！ここでそれをしっかりやることにより、さらにタイムアップをし、16秒40を狙いにいく！

その目標をクリアするための目安として、第2コーナー付近で出現する青い2台のクルマを抜いているかをチェックしよう。

その手前でラインをミドルにしておき、スリップに入りつつインへ！接触せずに抜けられればOKだ！





2周目の第2コーナー。青い2台のマシンの前へここで出る！

最終コーナー！までも気を抜けない！しっかりスリップに入りつつ接触に気をつけながらドリフトへ入っていこう！

ドリフトは、まずインを通ることを忘れずに！出口付近では絶対にぶつからないようによけていくこと！

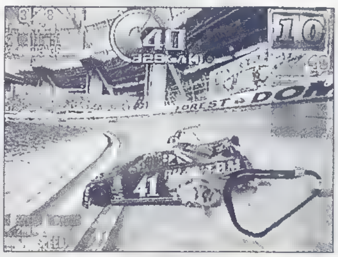
さらに速く3周目へ!!

3周目ともなると、さすがに自分の前にいる敵車も少なくなる上に速くなっている！

その上に多少ながら敵車の間が空き始めているので、しっかりスリップに入るようなラインを取っていかないと、すぐ16秒の後半のタイムとなるので気をつけたい。

ただ3周目は、混雑しているという状況ではないので、2周目よりは走ることは楽。

そのため、安定していいタイムが出しやすいといってもいいだろう。



なんとしても敵車のインへ！2～4周目は強引に走ろう！

3周目に入るころの順位は、18位あたり。この周では、さらに10余り順位を上げていく。

ここでひとつチェックしておきたいことがある。それは最終コーナーのドリフト。

少しでも速く走るためにはどんなドリフトが必要かというと、まず多すぎない2速へのシフトダウンと、ハンドルを切るタイミングと量。

これがきちんとしている上に、アウト＝イン＝ミドルというラインをトレースする。

言うのは簡単なんだよね！

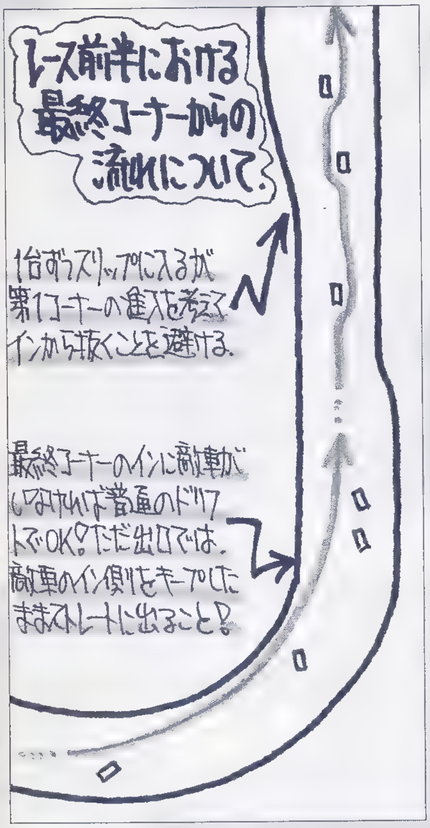
周回遅れも使え!!

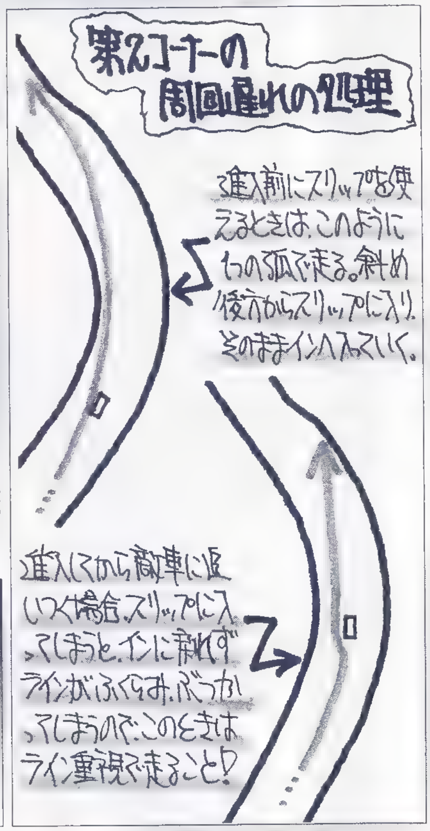
4周目に入るとレースも大詰めといったところ！
この周では、さらに少なくなった上位のマシンを追いかけつつ3位を目指して走る。
まだまだ速い敵車も多い。
ここでもしっかりスリップを使うことで、16秒中盤のタイムを出していけるようにしていこう。



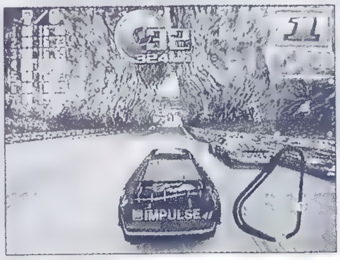
敵車が少ない後半は、きっちり最速ラインをトレースしていく。

5周目は目前にいる2位、1位のマシンの追い抜きがメインになるが、それも前半で終了してしまう。暴れるこの2台に接触しないように走る。
後半はタイムアタックモード的に走れるようになる。





6周目以降は、基本的にはタイムアタックモードと同じである。ただ周回遅れが現れるので、これの処理をしっかりしつつ走るようにしていく。でも抜けすぎはダメ！



右前の敵車は事故車！こういうのにスリップに入らないこと！

周回遅れといえども走っている以上はスリップが生かせるということ！
ここで注意するとすれば、その速度差を考えてスリップに入るということ。
ストレート部分では、真後ろから入っても抜きやすいが、コーナーでは、スリップに入る、出るときのラインの変更が難しい。
そういった部分でのミスを減らすために、コーナーの入り口または出口のスリップに入りつつ抜け出せる1つのライン弧を作れるようにしておこう。それは図のような形になるので、それを覚えて、そういった状況になったときに活用してもらいたい。

こんな感じでレースを展開だ！

2分13秒というタイムを目指す場合、超上級プレイヤー以外では、少しあまいスリップや、ライン合わせの失敗により、少しずつタイムが落ちてくる！これがつらいところ。

レースモード各周ラップタイム目安表&順位表

1周目	16秒70台	26位
2周目	16秒40台	18位
3周目	16秒40台	9位
5周目	16秒40台	3位
6周目	16秒70台	1位
7周目	16秒80台	1位
8周目	16秒80台	1位
TOTAL	2分13秒台	1位

それらを無にしながらプレイをしなければなかなか出てこないタイムなのである。
それを達成するには、何回もやって8周をミスなく走れるときを待つしかないだろう。
前半は無接触で切り抜け、後半は、いかに遅い敵車のスリップを使い切るかだ！
気合と根性だね！



SHAKE ARMS

ようやく地球連邦軍中央司令部にたどりついたものの、一行の行く手にはこれまでの敵とは比較にならない巨大戦艦が待ち受けていた…

RADIANT SILVERGUN
レイディアント シルバーガン TM

今回は、シルバーガンビデオのプレイヤーであり、今でも第一線で全一争いを繰り広げているECM―S，I氏の多大なるご協力をいただいた。特にスタート直後のザコの撃ち方は必見（ビデオよりさらに進化した最新パターンだ！）。

担当：RED
強力な協力：ECM―S,I

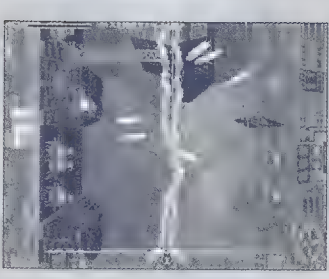
STAGE 5A 予備知識

ボス破壊率

ステージ5Aのボスは、これまでのボスと違って「パーツ」がなく、その代わりに第1～第2形態に分かれている。

詳しくは、58ページを見てもらえれば分かるが、ボスが出現してからミサイル×8発がくるところまでが第1形態となっていて、ここまでにボスの耐久力ゲージを0にしないと第1形態撃破と認められない。

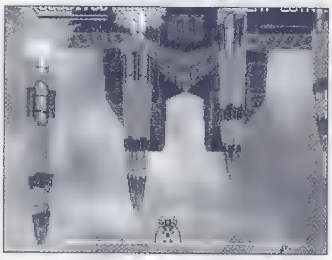
ボス内部に入ってからが第2形態となる。第1形態、第2形態の両方を破壊しないと、ボス破壊率100%にならないので注意。



このボスを破壊するためには、効率の良い撃ち込みが必要。

ミサイルについて

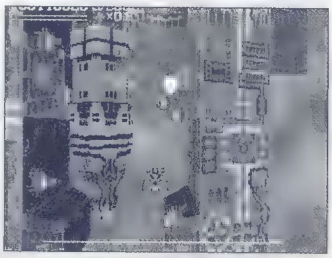
第1形態で編隊を組んで飛んでくるミサイルには色属性がない。チェーンボーナスも掛からないが、撃ってもチェーンの継続には影響がない。



第1形態で出現するこのミサイルは1万点。

1発1万点なので、なるべく破壊しよう。4回飛んでくるが、2～3回目は出現配置が数パターン存在する。

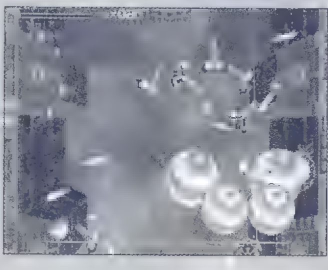
第2形態、ボス内部で飛んでくる大型のミサイルは、非常に耐久力が高いが一応破壊可能。色属性もなく、0点なので無視するが吉。



第2形態の大型ミサイルも破壊可能だが0点。

移動砲台&はしごについて

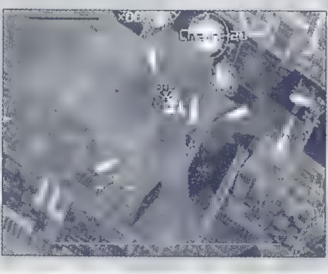
第2形態のボス内部で出現する移動砲台は、同じ場所で必ずしも毎回同じ色が出現するわけではない。出現する色の順番が決まっていて、早く撃てば撃つほど、出現周期が早まるし、撃つのが遅ければ出現周期も遅くなるようだ。



移動砲台は撃ち方により出現周期が変わる。

このことを念頭に、移動砲台の撃ち方（撃つタイミング）を調整すれば（毎回同じにすれば）、だいたい同じ場所で同じ色が出るようになるはずだ。また、移動砲台はほぼ密着状態になると弾を撃ってこない（重要）。

はしごはB+C等で根本部分をロックオンできるが破壊不能。ウェポンボーナスも入らない。



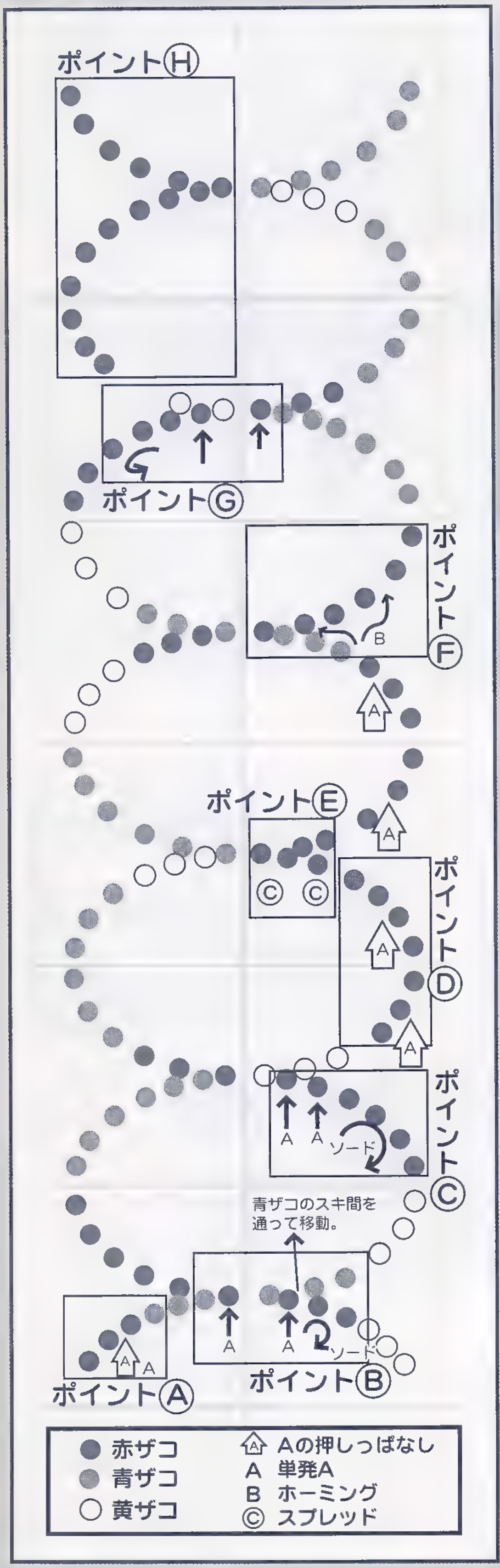
はしご（？）はロックオンできるが破壊不能。

STAGE RADIANT SILVERGUN 5A

ステージ5Aは、稼ぐ場合はひたすら赤のチェーンをつなげていくことになる。ステージ開始直後のザコからボスクリアまでつなげれば、1000万点以上を稼ぎ出すことが可能だ。

　シビアに稼ぎを突き詰めるなら、ステージ開始直後のザコ編隊も非常に重要な場面となる。今回は、ここで出現する赤ザコ72機中、57機を撃つことを目標としたパターンを紹介しよう。ばっちり決まれば、57機目のザコを撃った時点でチェーンボーナスは43320点までいく。

難しいのは、マップ上でポイントFとなっているところ。今回紹介するパターンでは、この6機の赤ザコは、なんとBのホーミングで撃つパターンとなっているのだ。「こんな場所でBなんか撃って大丈夫なのか?」と思ってしまうが、うまくやれば赤ザコ6機だけをきれいに撃つことができる。ザコはBが2発当たると壊れるので、自機の位置をきちんとあわせてからBボタンを6回だけ素早く押すようにすれば、赤ザコ6機だけがちょうど壊れ、他の色のザコにBが着弾することはない。



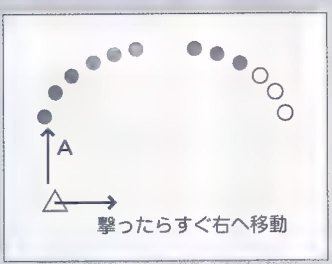


図1：ポイントA 画面左端でザコの出現を待ち、出現と同時に左の3機を撃って、すぐ右へ移動。

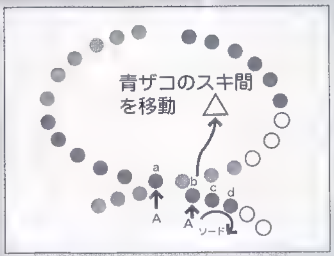


図2：ポイントB A単発撃ちで、青ザコのスキ間を通して赤ザコaを狙い撃つ。bもA単発撃ちで。cとdはソードで。

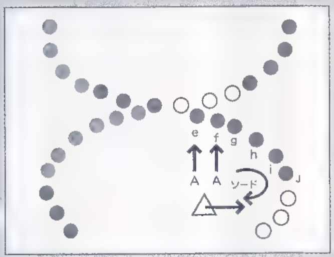


図3：ポイントC A単発撃ちで赤ザコe、fを撃ち、赤ザコg～jの4機はソード一振りでまとめて壊す。

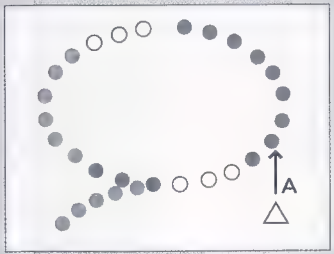


図4：ポイントD Aを押しっぱなしで正面の赤ザコを一掃する。

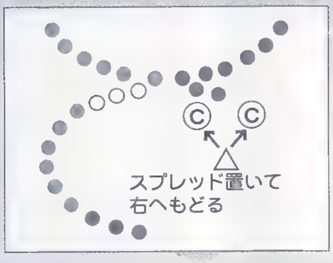


図5：ポイントE スプレッドの爆風をうまく置いて、画面中央よりの赤ザコを一掃する。右に残る赤ザコはAで撃つ。

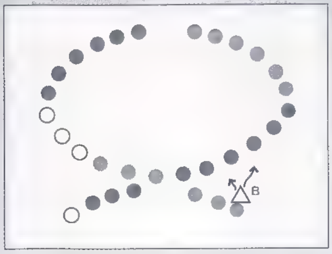


図6：ポイントF 青ザコの真上より、少し右にずれた位置からBを発射（ボタンを素早く6回押す）。赤ザコ6機のみを撃てる。

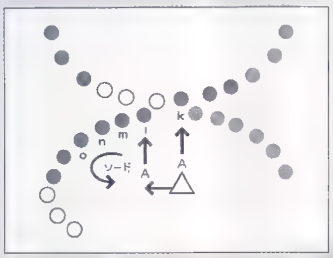


図7：ポイントG 赤ザコkを、A単発撃ちで青ザコと黄ザコのすき間を通して狙い撃つ。赤ザコlもA単発撃ちで。赤ザコm～oの3機はソード一振りで。

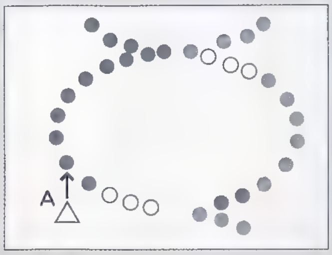


図8：ポイントH 左上に残っている赤ザコのかたまりを、A、Cを使って全滅させれば終了。



第1形態

ザコ編隊が出終わると、警報音が鳴り、すぐにこのステージのボスである巨大戦艦、SBS－130が出現する。ここでは、ボス出現から艦橋部分（？）破壊までを第1段階として話を進めていこう。


写真A：Cの爆風とAをうまく使って3発破壊しよう。

ボスが出現すると、まずは写真Aのように、ミサイルが4発飛んでくるので、AとCを使ってできれば3発撃ってしまおう。

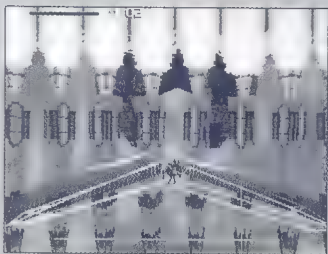
ホーミングレーザー＋ザコの攻撃は、ホーミングレーザーの攻撃の開始直後を自分なりにパターン化するのがポイント。ホーミングレーザーは、毎回同じパターンで撃ってきているので、誘導を考えて、自機も毎回同じ動きにすれば、安定したパターンにすることができる。ザコが出現し始めたら、左右交互に出現する赤ザコの動きに合わせて、大きく左右に動くようにすれば、自然とホーミングレーザーも避けやすい動きにすることができる。赤ザコは基本的にAで正面から撃っていこう。この場面では、赤ザコを撃ちつつピンク弾を消して、必ずハイパーソードをストックしておくようにしよう（重要）。


赤ザコの出現を追うようにして、画面下を左右に大きく動けば、自然とホーミングレーザーも避けやすい動きになる。

ホーミングレーザー＋ザコのモードが終わると、ミサイル編隊が3回連続で来る。

3回目にミサイルが8発来るところでハイパーソードを使い、8発のミサイルを全滅しつつ、ボスの艦橋部分（？）も破壊する。

ザコ＋ホーミングレーザーのモード～ミサイル編隊×3回までにAを効率良く撃ち込んで、ボスの耐久力ゲージをぎりぎりに調節しておこう。


ミサイル×8でハイパーソードを使い、第1形態も破壊。

第2形態 前半

特攻ザコ

第1形態を終えると3機×6編隊の特攻ザコが出現する。

この特攻ザコは、まず左下から出現する赤×3をA＋Cで撃ち、右から突進してくる黄、青計6機を下に動いて避け、さらに画面左上から突進してくる赤×3をAで撃つ。

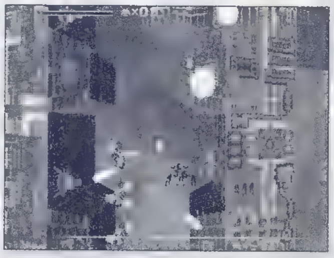
3機編隊ザコ地帯～ボス本体挟み込み攻撃1回目

ボス内部に入ると、まずは3機編隊でザコが出現する。

ここは、赤ザコを撃ちつつも、左右の壁にくっついている移動砲台をCで撃っていくのがポイント。赤ザコはAで撃っても良いが、下まできたところを、移動砲台もろともCの爆風に巻き込んで撃つようにしても良い。臨機応変に。

1回目の挟み込み攻撃は、必ず右側が迫ってくるようになっているので覚えておこう。

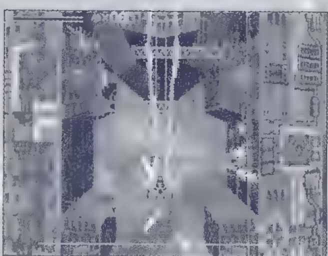

赤ザコもろとも、Cで移動砲台を撃つ。


挟み込み1回目。必ず右側が閉じる。

特攻ザコ～はしご地帯

ここの特攻ザコは、左上から赤→右上から青→右下から赤→左下から青の順番で出現する。右下からの赤は、出現と同時にソードで破壊してしまうのがいいだろう。

はしご地帯は、画面下のほうで弾避けしつつ、A＋Bをボス弱点部分にロックして撃ち込んでウェポンボーナスを稼ごう（もちろん、ダメージを与える意味もある）。

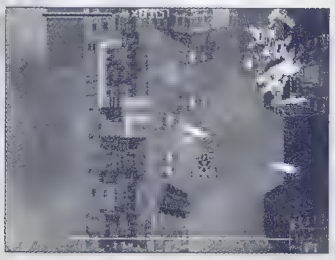

弾避けしつつ、A＋Bで撃ち込む。

はしご地帯が終わったら、次のザコが出現し始めるまでのスキに、弱点に接近してAを撃ち込んでなるべくダメージを与えておこう。

3機編隊ザコ地帯～ボス本体挟み込み攻撃2回目

ここでは、先ほどの3機編隊ザコ地帯と違い、出現する移動砲台が青になっているので、移動砲台の攻撃をひたすら避けつつ赤ザコを撃つことになる。ここで重要なのは、赤ザコを撃ちつつも、左右への移動の途中に、Aで弱点へ撃ち込んでいくこと。移動砲台の攻撃がうるさいが、慣れれば意外に効率良く撃ち込める場面だ。

2回目の挟み込み攻撃は、1回目と逆に左側が迫ってくる。


挟み込み2回目は左側が閉じる。

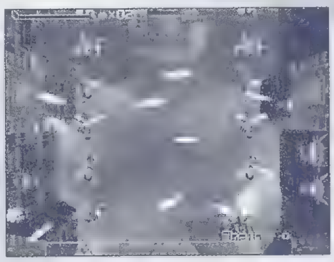
ザコラッシュ1回目～特攻ザコ

1回目のザコラッシュは、ソードで赤ザコを2～3機破壊してザコ編隊のライン上に入り、Aの単発撃ちを連射して赤ザコを撃つのが理想的な撃ち方となる。もちろん、移動砲台の弾に邪魔されてザコ

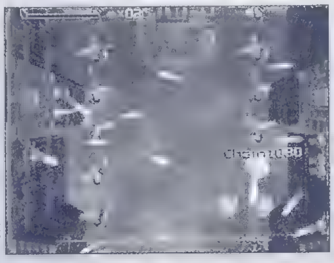
のライン上に入れない場合もあるので、こうなったらソードをうまく振り回して赤ザコを破壊していこう。

ザコラッシュが終わったころには、赤い移動砲台が多数残っている（ことが多い）ので、Cで撃ってしまおう。

黄と青の特攻ザコは、移動砲台の弾に注意しつつ、避ける場所を考えてうまく誘導してから避けよう。



ソードで赤ザコを破壊してライン上に入り…、



A単発撃ちの連射で残りの赤ザコを撃つ。

ザコラッシュ2回目～ボス本体挟み込み攻撃3回目

ザコラッシュの2回目は、ザコ編隊が下から出現するので、赤編隊に接近してソードを振り回して3～4機破壊したら、そのままソードを横向きに出しっぱなしにして自機を固定して、ソードに突っ込ませるようにして破壊していく。当然、移動砲台に弾を撃たれるが、動かなくても当たらない弾は無視するのが重要。度胸と的確な見切りが必要だ。

挟み込み攻撃がくる直前に左下から出る赤ザコ編隊は、ソードを振り回しながら無理矢理突っ込んで破壊し、挟み込みがくる寸前に安全地帯（写真を参照）へ逃げ込むようにすれば、かなりの数を破壊することができる。



赤ザコをソードで強引に斬ってからこの安全地帯へ。

第2形態 後半

特攻ザコ～はしご地帯

はしご地帯で赤い移動砲台が出始めたら、B＋Cを使って撃つ。ただし、すぐ青い移動砲台が出てくるので、いつまでもB＋Cを展開しないように注意。残った赤は、Aなどの武器で撃っていこう。

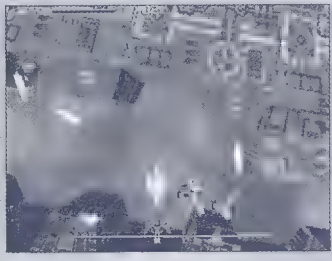
3機編隊ザコ～ボス本体挟み込み攻撃4回目

3機編隊ザコは、自機の上を通過していくものはAで、下を通過していくものはソードで破壊していこう。

4回目の挟み込み攻撃はランダムでどちらかの壁が迫ってくる。ここで上の壁が迫ってきた場合はアンラッキーパターンで、赤ザコが潰されてしまい撃てなくなる。下の壁が動いた場合は、周囲の青ザコ、砲台を巻き込まないように注意して赤ザコを撃とう。

3機編隊ザコ～ボス本体挟み込み攻撃5回目

5回目の挟み込みもランダムだが、ここは上の壁が動くのがラッキーパターン。下の壁が動いた場合は、最後の赤ザコ3機が潰されてしまうが上の壁が動いた場合は、左の写真のように赤ザコ3機をうまく撃つことが可能。

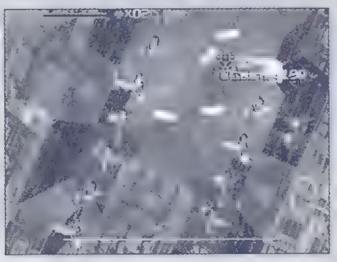


上の壁が閉じた場合は、下のくぼみに入って赤ザコを撃ち、大型ミサイルもその場でやり過ごす。

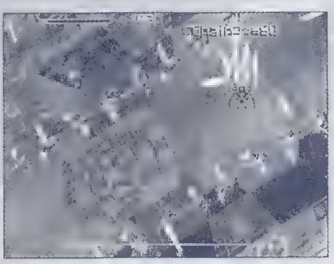
ザコラッシュ3回目～特攻ザコ

ここのザコラッシュも、2回目のザコラッシュと同様、下からくるザコを、突き出したソードに突っ込ませて破壊していくかたちとなる。

ただし、2回目と違ってボス本体が回転しているので、途中からザコ編隊が自機の前を通過していく状況になる。自機の前を通過していく赤ザコは、Aで撃っていけば簡単だ。



自機の後ろを通る赤ザコはソード出しっぱなしで破壊。



自機の前を通過する赤ザコはAで撃てば簡単。

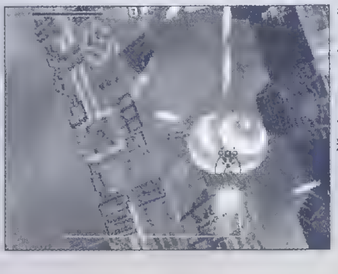
ザコラッシュ4回目～ボス本体挟み込み攻撃6回目

ここも3回目のザコラッシュと同じように、自機の下を通過する赤ザコはソードを突き出して突っ込ませるようにして破壊し、自機の前を通過していく赤ザコはAで撃っていく。

ここの挟み込みは、必ず左右両方の壁が迫ってくる。このとき、画面左上からの赤ザコをAで素早く撃ってから安全地帯に逃げ込むようにしよう。この最後の赤ザコは、意識して撃つようにしないと、かなりの数が本体に潰されてしまうのでもったいない。

ボス本体挟み込み攻撃7～9回目

9回目の挟み込みの直後にボスは自爆するので、それまでに破壊する。キャラ回しの状況によっては、自爆ぎりぎりで赤い移動砲台が出る場合もあるので、ボスの耐久力をぎりぎりにして粘ろう。



Cボタン押しっぱなしでAを連打すると…。

SBS-130 攻撃パターン

第1形態

ミサイル×4
↓
ホーミングレーザー＋ザコ
↓
ミサイル×6
（配置はランダム）
↓
ミサイル×6
（配置はランダム）
↓
ミサイル×8

第2形態 前半（ボス本体は動かない）

特攻ザコ・3機編隊×6
↓
（以下ボス内部）
3機編隊ザコ地帯
↓
本体挟み込み攻撃1回目
（右が閉じる）
↓
特攻ザコ・3機編隊×4
↓
はしご地帯
↓
3機編隊ザコ地帯
↓
本体挟み込み攻撃2回目
（左が閉じる）
↓
ザコラッシュ1回目
↓
特攻ザコ・4機編隊×3
↓
ザコラッシュ2回目
↓
本体挟み込み攻撃3回目
（両方閉じる）

第2形態 後半（ボス本体回転）

特攻ザコ・3機編隊×4
↓
はしご地帯
↓
3機編隊ザコ地帯
↓
本体挟み込み攻撃4回目
（閉じる方向はランダム）
↓
3機編隊ザコ地帯
↓
本体挟み込み攻撃5回目
（閉じる方向はランダム）
↓
ザコラッシュ3回目
↓
特攻ザコ・4機編隊×3
↓
ザコラッシュ4回目
↓
本体挟み込み攻撃6回目
（両方閉じる）
↓
本体挟み込み攻撃7～9回目
（閉じる方向はランダム）
↓
自爆

今回は路線攻略と隠しコマンドの2本立て

電車でGO!2 高速編 3000番台
LET'S GO BY TRAIN! 2
TAITO

東北路線 田沢湖線701系5000番台(中級) 田沢湖～盛岡間

今回の路線攻略は、新規に追加された田沢湖線(中級)田沢湖～盛岡間。簡単そうに見えるからって、舐めてかかると痛い目を見るぞ!

担当：GYU

田沢湖線(中級)田沢湖～盛岡間 隠し警笛ポイント一覧

- **田沢湖～赤渕**
  - 残り3180m地点、残り265m地点
- **春木場～雫石**
  - 残り620m地点
- **雫石～小岩井**
  - 残り850m地点
- **小岩井～大釜**
  - 残り695m地点
- **大釜～盛岡**
  - 残り980m地点

※田沢湖線は、基本的に制限標識が出てこない。ダイヤが厳しいけど、加速できるところは思い切って加速し、停車時に余裕を持たせよう。

田沢湖線701系5000番台(中級)田沢湖～盛岡間の運転方針

今回の路線攻略は、前回と同じ東北路線の1つである田沢湖線（中級）田沢湖～盛岡間をお送りしよう。

701系5000番台を運転して、田沢湖～盛岡間を各駅停車していくこの路線。走行区間が6区間と少ないため、以前に攻略した山手線に比べると簡単にクリアできそうに思える。

しかし、実際にプレイしてみるとこれが思ったよりも難しいことがわかる。この路線は区間ごとのダイヤがかなり厳しく、一度遅着してしまうと、そのままズルズルとダイヤの遅れを引きずっていく可能性が高いからだ。

つまり、この路線をクリアするポイントは、ダイヤに遅れないようにすることが第一。特に、距離1000m前後の区間はダイヤが厳しいので、メリハリの利いた加速と減速が必要だぞ。



ちょっとした遅着が後々足を引っ張ることになる。ダイヤに正確な運転を心がけよう。

田沢湖発車～赤渕停車

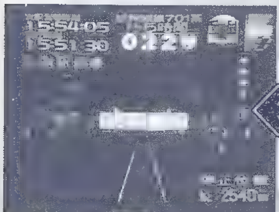
田沢湖を発車して電車を加速させていくと、途中で「目安は時速80キロ」といった内容のアドバイスが表示される。時速80キロまで加速してから、惰行運転に切り替えよう。

しばらく進んでいくと時速70キロ以下の運転を指示する減速信号が表示されるが、これは無視していい。そのまま惰行し続けると、今度は時速45キロ以下の運転を指示する注意信号が点灯する。ブレーキをノッチ5に入れて45キロまで減速しよう。

そしてさらに惰行を続けていくと、トンネル内で停止信号がいきなり点灯。これはデフォルトなので、あせらず停止しよう。信号が進行に切り替わったことを確認して、再びマスコンを入れて再出発だ。

再出発後はマスコンを引き続けて時速110キロまで加速してから、惰行運転に移る。そのままの状態で残り500mからブレーキノッチ7を使って減速し始めれば、余裕を持って赤渕に停車できるはずだ。

ちなみに、この区間では警笛標識と隠し警笛が2つずつ出現。隠し警笛ポイントは、残り3180m地点と265m地点にある。確実に取ろう。





時速80キロまで力行した後に惰行に移れば、減速信号はそのままクリアできる。注意信号にはノッチ5で45キロまで減速。停止後は時速110キロまで加速しよう。

停止位置の特殊イベント

実はこの停止信号には、ちょっとしたイベントが隠されている。赤渕までの残り2432～2427m地点で停車すると秋田新幹線「こまち」が、それ以外の場合は701系5000番台がすれ違うようになっているのだ。ただし、あまりにも離れていると何も出てこないので注意!



残り2432～2427mで停車すれば「こまち」通過だ。

赤渕発車～春木場停車

2区間目の赤渕～春木場間。この区間は865mと区間距離こそ短いが、時間的な余裕がほとんどないので、高速度域からの急減速がダイヤを守るコツになる。赤渕を発車したらマスコンを引き続けて時速80キロ程度まで加速しよう。

そして、残り300m地点に達したところでブレーキノッチ7を使って減速すれば、停車に時間をかけることができるはずだ。ただし1区間目で遅着している場合はダイヤどおりの停車は難しいだろう。



赤渕を発車したら時速80キロまで加速して、惰行運転に移ろう。



そして残り300m地点からノッチ7で減速開始。もちろん途中で緩めていくこと。

春木場発車～雫石停車

3区間目の春木場～雫石間の区間距離は、849mと2区間目とほぼ同じ。時間的な余裕もほとんど差がないので、2区間目と同じように時速80キロまで加速して、残り300m地点からブレーキノッチ7を使って急減速すれば、停車に十分な時間をかけることができるだろう。

また、この区間にも隠し警笛が1つあるので、忘れずにゲットしておくこと。ここでの隠し警笛ポイントは、残り620m地点だぞ。



この春木場～雫石間の攻略パターンは、基本的に赤渕～春木場間と同じだ。



雫石残り620m地点がこの区間の隠し警笛ポイント。最大で3秒ゲットできるぞ。

雫石発車～小岩井停車

雫石～小岩井間は、この田沢湖線中級路線での最難関。すでに遅着している場合、ダイヤどおりの停車はほぼ不可能と思ったほうがいいだろう。

まず雫石を発車したらマスコンを引き続けて時速90キロまで力行。そして残り400m地点に達した時点で、すぐにブレーキをノッチ7に入れて減速を開始しよう。

ちなみにここには隠し警笛が1つあり（残り850m）、雫石停車後にはボーナスゲームが発生するぞ。



とにかくダイヤが厳しいこの区間。雫石を発車したら時速90キロまで加速しよう。

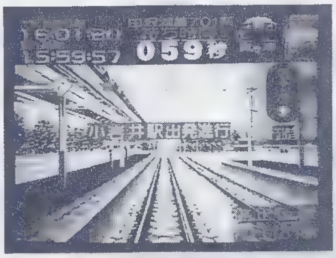


そして残り400m地点から、ノッチ7で一気に減速を開始すること。

小岩井発車～大釜停車

この区間の攻略パターンは、基本的に前の区間（雫石～小岩井間）と同じ。時速90キロまで加速してから惰行に移り、残り400m地点からブレーキノッチ7を使って減速し始めよう。一応、この区間は前の区間よりも時間に余裕があるので、すでに遅着している場合は、ここでダイヤを修正してもいいだろう。

また、この区間にも隠し警笛が1つ隠されている。隠し警笛ポイントは大釜駅残り695m地点だ。



小岩井～大釜間の攻略パターンは雫石～小岩井間とほぼ同じ。ダイヤには多少余裕アリ。



この区間の隠し警笛ポイントは残り695m地点。忘れずにゲットすること。

大釜発車～盛岡停車

いよいよ最終区間。これまでダイヤどおりに運転してきた場合は、時速90キロまで力行してから残り400mからノッチ7で減速。ダイヤに遅れている場合は、時速100キロまで力行してから残り500mから減速しよう。時間に余裕があるので焦らなくてもいいぞ。そして、この区間ではセクションボーナスと、隠し警笛が1つずつ用意されているので忘れないこと。この区間の隠し警笛ポイントは残り980m地点だ。



最終区間の攻略パターンも雫石～小岩井間とほとんど同じでい い。

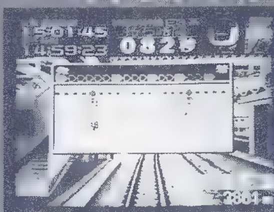


この区間には隠し警笛（残り980m地点）とセクションボーナスが隠されているぞ。

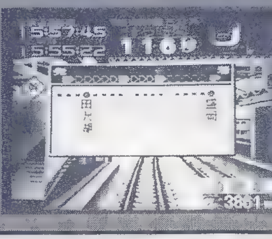
ほくほく線「はくたか」（中級）秋田新幹線「こまち」（中級）大曲～盛岡間 隠しコマンド公開

最初の選択画面でブレーキレバーを「非常」か「解除」に入れてペダルで決定

秋田新幹線「こまち」（中級）大曲～盛岡

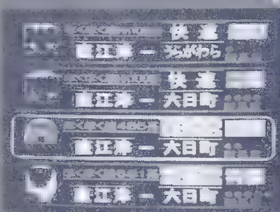


非常　雫石停車



解除　雫石通過

ほくほく線「はくたか」（中級）



非常　485系3000番台



解除　485系

ついに隠しコマンド公開！
テトリスグランドマスター

驚愕の隠しモード発見！夢のデカブロックモードに泣け！



担当：京城

6つの隠しモード

巷で対戦プレイが異常に盛り上がっているこの「テトリス ザ グランドマスター」に、様々な隠しモードが存在することが明らかになった。

笑えるものあり、気持ち悪くなりそうなものあり、また違ったおもしろさがあるぞ。

また特殊モードに入っている時に乱入すると、そのモードが維持されたままになるので、乱入するときはモードを確認してから乱入しよう。

ちなみにこのコマンドを使用すると通常のグランドマスターランキングには登録されないようになっている（ほかのメーカーさんにもこうしてほしいなと）。

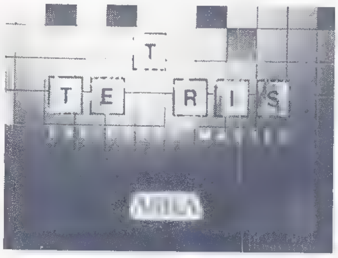
入力の方法

クレジットが入った状態の・タイトル画面でのみ、コマンドの入力が可能になっている。

入力に成功するとタイトル画面下にモード名が赤い文字で表示される。コマンドは併用できるので、いきなり最高速でデカブロックでそのうえ上下逆転というのも可能だ。

ただし途中で入力に失敗した場合、そのコマンドはリセットされるぞ（入れ直しは可）。

コマンド表記はレバーは上下左右、ボタンは左から順にA、B、Cとなっている。

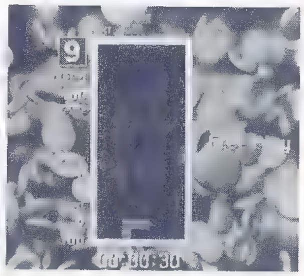


この画面で入力可能。

20G モード

入力コマンド
レバーを下に8回、C、B、A

スタート直後からブロックが最高速で落下してくるモード。練習にはもってこいかも。



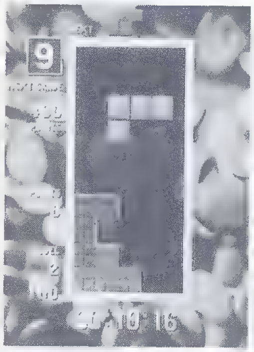
いきなり最高速！心の準備をしていてもビックリ。

BIG BLOCK モード

落ちてくるブロックが全部デカブロックという脅威のモード。このモードで対戦するとすごいです。

入力コマンド
レバーを左に4回、下に1回、C、B、A

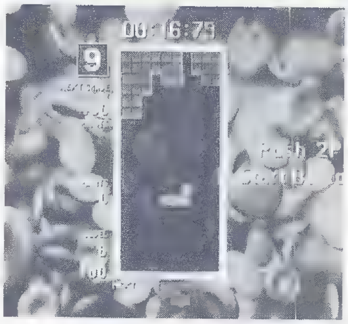
デカっ！



全部デカイです。ブロックがすぐつっかえて回らなくなるけどオモシロイです。

リバース モード

入力コマンド
レバーを下、上、上、下、C、B、A



「はっ！これはバ●ーンブラザーズ!?」

上下が逆転しているモード。プレイしていると気持ち悪くなるかも。昔こんなゲームありましたね。

モノクロ モード

入力コマンド
レバーを右に3回、上に1回、C、B、A

画面が白黒になるモード。昔っぽくて風情があるが、色でブロックの種類が判別できないので少しプレイしづらいかも。

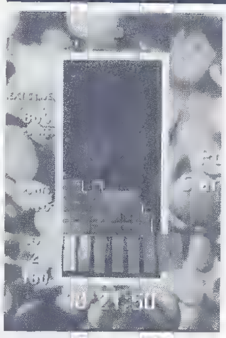


写真ではわかりづらいかもしれませんが白黒です。画面にセロファンを貼りたくなりません？

ずっとTLS モード

入力コマンド
ボタンをA、B、C、C、B、A、A、C、Bの順に

通常時ではレベルが上がると消えてしまうブロックの落下位置の影が、ずっと表示されるようになるモード。初心者の人は大助かり。

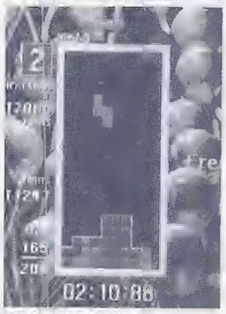


これで間違えて一マス横に置いてしまうこともなくなりそう。

UKIKI モード

入力コマンド
ボタンをA、B、A、B、A、B、A、B、A、B、A、B、A、B、A、B、Bの順に

2ライン以上のラインを消すと謎の鳴き声が聞こえるようになるモード。一応、消すライン数によってセリフが違う。



声はすれども姿は見えず。「ウキッ！」

対戦専用アイテムなしモード

入力コマンド
乱入時に1P側、2P側両方のスタートボタンを押しっぱなしにする

アイテム運に左右されない完全実力勝負が実現。でもきびしー。別名、セメントマッチモード

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

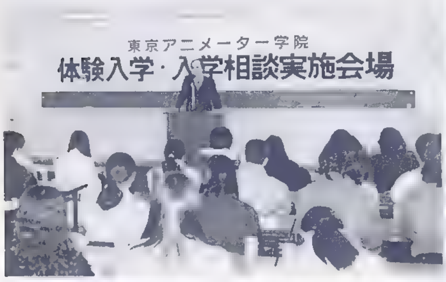
完璧!ゲームデザイン科

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!!



体験入学！毎月第2・第4土曜日

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部・11年度4月生願書受付中

アニメーション声優科	アニメーション科
ゲームデザイン科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各学科週2回授業





現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

平成11年度4月生願書受付中！

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469〈INTERNET〉http://www.tag.co.jp/

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行

アウトゾーン	¥3,000
アラビアンマジック	¥6,000
アンダーカバーコップス	¥9,000
アラビアンファイト(4P)	¥8,000
アステリクス	¥8,000
アクウギャレット	¥8,000
ウルトラ闘魂伝説	¥3,000
ウルトラマン倶楽部	¥2,000
ウルトラ警備隊	¥7,000
エイリアンVSプレデター	¥25,000
エスケープキッズ	¥6,000
エイリアンズ	¥3,000
エアガイツ	¥45,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥3,000
ST-Vマザーボード	¥38,000
F3マザーボード	¥37,000
Xメン vs SF	¥23,000
19XX(ソフト)	¥12,000
19XX	¥23,000
大江戸ファイト	¥4,000

カ行

格闘野球リーグマン	¥12,000
ガンフォース	¥4,000
カプコンスポーツクラブ	¥22,000
ガンネイル	¥3,000
ガーディアンズ	¥8,000
仮面ライダー倶楽部	¥2,000
海底大戦争	¥14,000
ギャロップレーサー	¥5,000
ギャロップレーサーII	¥7,000
ギャルズパニック	¥2,000
ギャルズパニックII	¥5,000
ギャルズパニックIII	¥10,000
ギャルズパニック スペシャル	¥25,000
キャプテンアメリカ	¥3,000
クライムファイターII	¥3,000
クライムシティー	¥3,000
ゴールデンアックス	¥2,000
ゴールデンアックスII(4P)	¥25,000
豪血寺一族II	¥7,000
豪血寺一族III	¥15,000
極上パロディウス	¥6,000

サ行

サッカースーパースター(W／C付)	¥16,000
サンセットライダーズ	¥8,000
サイレントドラゴン	¥3,000
サボテンボンバー	¥2,000
サンダードラゴンII	¥7,000
サンダーフォックス	¥5,000
ジオストーム	¥10,000
Gダライアス	¥6,000
ジョー＆マック	¥3,000
ジョー＆マックリターンズ	¥7,000
シンプソンズ	¥4,000
ジャッキーチェン	¥18,000
シャドーフォース	¥4,000
ジャスティス学園	¥46,000
上海	¥1,000
上海II	¥13,000
上海III	¥8,000
JJスコーカーズ	¥7,000
G.Iジョー	¥12,000
CPS-IIマザー	¥13,000
スターグラディエーターII	¥82,000
ストリートファイターII'T	¥2,000
ストリートファイターZERO2α	¥14,000
ストリートファイターEXプラス	¥22,000
ストリートファイターEX2	¥82,000
ストライカーズ1945	¥10,000
ストライカーズ1945II	¥30,000
ストームブレード	¥12,000
スノーブラザーズII	¥8,000
スノーブラザーズ	¥3,000
スパイダーマン(4P)	9,000
スーパーパズルファイターIIX	¥18,000
スーパースラムス	¥12,000
スラムダンク	¥3,000
スラムダンクII(W／C付)	¥9,000
セイブカップサッカー	¥2,000
セクシーパロディウス	¥12,000
セーラームーン	¥12,000
戦国エース	¥5,000
戦国ブレード	¥4,000
戦球	¥20,000
ソウルエッジII	¥14,000
ソルディバイド	¥10,000
ソニックウイングLMT	¥6,000

タ行

タンクフォース	¥16,000
ダイエットGOGO	¥3,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII	¥30,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII(ソフト)	¥17,000
タンブルポップ	¥2,000
砦牌	¥1,000
大砦牌	¥2,000
大王	¥8,000
堕落天使	¥22,000
中国龍II	¥20,000
中国龍IIIスペシャル	¥30,000
ツインイーグルII	¥11,000
テトリスプラスII	¥13,000
鉄拳2	¥62,000
ドラグーンマイト(キック線)	¥18,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	¥6,000
ドラゴンボールZII	¥10,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	¥8,000
首領蜂	¥23,000
怒首領蜂	¥40,000
闘魂列伝III	¥45,000

ナ行

ナイトスラッシャー	¥16,000
ナックルバッシュ	¥6,000
ナムコクラシックI	¥8,000
ナムコクラシックII	¥12,000

ハ行

バーチャファイター3	¥25,000
バツグン	¥4,000
ハットトリックヒーロー93	¥6,000
バイオレントストーム	¥12,000
バイパーフェーズ1	¥25,000
バトルサーキット	¥23,000
バトルサーキット(ソフト)	¥12,000
バブルメモリーズ	¥45,000
ヒーテッドバレル	¥6,000
ビーラップボーイズ	¥8,000
ファイターズインパクト	¥5,000
ファイヤーバレル	¥8,000
フービー	¥2,000
ファンキージェット	¥3,000
フィグゼイド	¥2,000
ブラッドブラザーズ	¥4,000
プレミアサッカー	¥4,000
ファイターズヒストリー	¥1,000
ファイナルロマンスR(H付)	¥25,000
Vゴールサッカー	¥2,000
ヘブンズゲート	¥10,000
ポケットファイター	¥24,000
ポケットファイター(ソフト)	¥12,000
ホットギミック(H付)	¥40,000
ボンバーマンワールド	¥9,000
ボンバーマン	¥2,000
ポケットギャルDX	¥6,000

マ行

マッドシャーク	¥7,000
マクロス	¥3,000
マクロスプラス	¥15,000
マイルスマイル	¥3,000
マーシャルチャンピオン	¥3,000
マジンガーZ	¥4,000
ミスティックウォリアーズ	¥10,000
MSH vs カプコン	¥43,000
MSH vs カプコン(ソフト)	¥30,000
MSH vs SF	¥28,000
MSH vs SF(ソフト)	¥15,000
ムーンウォーカー	¥2,000
メタモルフィックフォース	¥12,000
メジャータイトルII	¥10,000

ラ行

雷電	¥3,000
雷電II	¥12,000
雷電DX	¥16,000
雷電ファイターII	¥30,000
ライトブリンガー	¥8,000
ランボー3	¥3,000
リベログランデ	¥45,000
レジオネア	¥6,000
レイストーム	¥10,000
ロックマン	¥3,000
ローラーゲーム	¥2,000
ロボコップ2	¥3,000

ワ行

ワールドラリー	¥12,000
ワールドカップ'94	¥2,000

ネオジオ

将棋の達人	¥8,000
ティンクルスタースプライツ	¥8,000
ビッグトーナメントゴルフ	¥8,000
KOF97	¥4,000
ネオボンバーマン	¥4,000
キングオブファイター95	¥1,000
得点王3	¥2,000
キングオブファイター96	¥500
ラストブレード	¥1,000
ワクワク7	¥1,000
パズルボブル	¥1,000
ソニックウイングスII	¥1,000
ネオジオハード(1スロ 大)	¥7,000
ネオジオハード(1スロ 中)	¥9,000
ネオジオハード(1スロ 小)	¥11,000
ネオジオハード(2スロ)	¥11,000
ネオジオハード(4スロ)	¥11,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

麻雀基板　大特価セール

・下記タイトル、2枚で¥5,000－(税抜)
(注:インスト無、マニュアルコピーです)

麻雀ファンタジックラブ、リアル麻雀P6、リアル麻雀P5
セーラーウォーズ、麻雀同級生、リアル麻雀P3

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB

ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥3,000
クイズ七色ドリームス(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアセーバー2(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥4,000
サイバーボッツ(SUB)	¥4,000
D＆D(SUB)	¥10,000
殿様の野望	¥2,000
SFIII	¥22,000
SFIII 2nd IMPACT	¥40,000
クイズ＆ドラゴンズ	¥3,000
ヴァンパイアハンター(SUB)	¥3,000

タイトーPCB

スーパーライダー	¥10,000
ビット＆ラン(H付)	¥3,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
デッドコネクション	¥5,000
マジカルデート	¥7,000
マジカルデートEX	¥9,000
インベーダーDX	¥3,000
パズルボブル	¥10,000
レイフォース	¥8,000
パズルボブル3(SUB)	¥3,000
きらめきスターロード(SUB)	¥8,000
Gダライアス	¥18,000

ナムコPCB

ギャラガ	¥3,000
スタースイープ	¥6,000
スーパーワールドコート	¥4,000
ゼビウス3D／G	¥10,000
フォゾン	¥30,000
鉄拳2B	¥28,000
モトス	¥18,000
パック＆パル	¥27,000
ワンダーモモ	¥35,000
コズモビデオ	¥4,000
ワースタ93	¥3,000
ワースタ92	¥3,000
ワースタ97	¥8,000
プライムゴールEX	¥12,000
子育てクイズ2	¥3,000
グレートスラッガー	¥4,000
ワースタ96	¥5,000

セガPCB

イチダントアール	¥2,000
テトリス	¥3,000
コットン	¥12,000
ガルディア(H付)	¥10,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
花組対戦コラムス(カセット)	¥3,000
コットン2(カセット)	¥3,000
まるちゃんDEグー(カセット)	¥3,000
ファインドラブ(カセット)	¥3,000
バーチャロン(SUB)	¥10,000
デッド オア アライブB(SUB)	¥9,000
ラストブロンクス(SUB)	¥8,000
ソニックファイター(SUB)	¥8,000
全日本プロレス(カセット・新品)	¥2,000
ダイナマイト刑事(カセット)	¥2,000
極S(カセット)	¥5,000
ぷよぷよSUN(カセット)	¥2,000
コラムス'97(カセット)	¥2,000

データーPCB

チャイナタウン	¥15,000
ヘビースマッシュ	¥14,000

コナミPCB

出たなツインビー	¥4,000
パロディウスだ	¥4,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥5,000
ハイパーバスケット(H付)	¥3,000
ツタンカーム	¥10,000
トライゴン	¥10,000
ハイパーアスリート	¥5,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥3,000
ハイパーオリンピックIN長野	¥3,000
飛べポリスターズ	¥5,000
システムGX(ソフト付)	¥8,000

その他PCB

疾風魔法大作戦	¥7,000
バトルガレッガ	¥16,000
ガンネイル	¥15,000
ハチャメチャファイター	¥9,000
怒号層圏(P無)	¥12,000
怒(P無)(H付)	¥8,000
ファイティングサッカー	¥3,000
ぺんぎんくんウォーズ	¥15,000
レイダース5	40,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
底抜け対戦ゲーム	¥10,000
トップローラー(H付)	¥13,000
ファイヤートラップ	¥4,000
ザ・ディープ	¥8,000
ガンバード	¥15,000
Mr.DOvsユニコーン	¥8,000
Mr.ジャン	¥6,000
美少女戦士セーラームーン	¥18,000
クイズセーラームーン	¥13,000
オニ	¥10,000
マクロスII	¥6,000
ロジックプロ	¥5,000
ロジックプロII	¥3,000
ジェムクラッシュ	¥8,000
女流将棋教室	¥35,000
女流将棋教室(ソフト)	¥30,000
エスパイアル(H付)	¥8,000
ソルダム	¥3,000
テキパキ	¥5,000
ギャルズパニック4	¥18,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥10,000
ソニックウイングス	¥6,000

麻雀PCB

花牡丹(BET)	¥35,000
雀々パラダイス	¥15,000
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
雀々しましょ(SUB)	¥3,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥3,000
セーラーウォーズ(BET)	¥12,000

ネオジオ

月華の剣士	¥3,000
ステークスウイナーII	¥3,000
ラグナロク	¥4,000
リーグボーリング	¥3,000
リアルバウト餓狼伝説2	¥7,000
ティンクルスタースプライツ	¥22,000
マジカルドロップ3	¥8,000

奉仕品

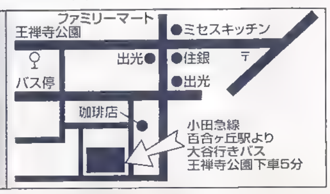
(1万円以上お買い上げの方に限ります)
(インスト・マニュアル無商品多数!!)

対戦ぱずるだま(SUB)	¥100
ウイニングスパイク(SUB)	¥1,000
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
スズカ8アワーズ(ROM)	¥300
ツインビーヤッホー(SUB)	¥200
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ92(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥300
ぷよぷよSUN(カセット)	¥200
全日本プロレス(カセット)	¥300
コットン2(カセット)	¥300
まるちゃんDEグー(カセット)	¥300
花組み対戦コラムス(カセット)	¥500
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥300
ダライアス外伝(SUB)	¥1,000
エレベーターアクションリターンズ(SUB)	¥1,500
パズルボブル2X(SUB)	¥500
パズルボブル3(SUB)	¥1,000
バブルシンフォニー(SUB)	¥800
逆鱗弾(SUB)	¥500
クレオパトラフォーチュン(SUB)	¥500
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥300
ニューマンアスレチック(SUB)	¥500
モンスタースライダー(SUB)	¥100
中国龍II(カセット)	¥500
戦球(SUB)	¥500
ステークスウイナーII	¥500
アタックス	¥800
ギャラガ	¥800
ドッチボール	¥800
ダウンヒル	¥800
ヴァーチャボーリング(P無)	¥100
クラッチヒッター	¥500
レッスルフェスト	¥500
F1GP	¥500
コズモパズル	¥1,000
クイズ魔Q大冒険	¥500
クイズ島	¥500
フラッシュポイント	¥1,000
もうぢゃ	¥500
パズル番長	¥500
ぷるるん	¥500
オーマイガー	¥500
ハットリス	¥1,000
卒業証書	¥500
ロジックプロII	¥1,000
プニッキーズ	¥2,000
アルカノイド(P無)	¥2,000
クイズ宿題を忘れました	¥200
クイズF1 1.2フィニッシュ	¥300
クイズ赤丸急上昇	¥800
子育てクイズ	¥300
早押し王座決定戦	¥200
クイズ学問のススメ	¥500
クイズココロジー	¥500
グラティア(SUB)	¥1,000
テトリスプラス	¥1,000

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

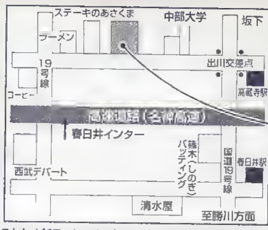
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　TEL.044-954-9459　FAX.044-966-8287

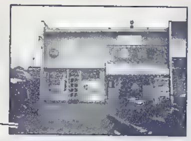


春日井ゲームセンターリサ リニューアルオープン
全台1PLAY10円!!

駐車場完備！

名古屋で一番安い ゲームセンター！





春日井ゲームセンター 1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準！

カプコン

戦場の狼	8,000
大魔界村	25,000
チキチキボーイズ	15,000
CPS2マザー	20,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	3,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ポケットファイター(ロム)	18,000
マーブルVSカプコン(ロム)	43,000

CPシステム3

ストリートファイターIII(PCB)	16,000

コナミ

ウェディングラプソディー	5,000
ススメ対戦ぱずるだま	6,000
スラムダンク2(ケーブル無)	10,000
でたなツインビー	8,000
パロディウスだ	6,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000
ローラーゲーム	5,000

コナミGX

GXマザー(旧Ver.)	7,000
GXマザー(新Ver.)	8,000
サラマンダ2(PCB)	8,000
対戦とっかえ玉(PCB)	7,000
対戦ぱずるだま(PCB)	6,000
対戦ぱずるだま(ロム)	1,000

アイレム

R-TYPE2	9,000
大工の源さん	10,000
ボンバーマン	3,000

タイトー

インセクターエックス	4,000
ウォリアーブレード	10,000
ガルメデス	3,000
GダライアスVer.2	23,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
バトルシャーク	8,000
ハレーズコメット	14,000
プレビリアン(P無)	5,000
プレイガール	4,000
ヒット ジ アイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	3,000
PIT&RUN	2,000
HOT VS スマッシャー	3,000
マジェスティック12	8,000
まじかるデート～ドキドキ告白大作戦～	6,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	23,000

タイトーF3

あっかんべぇだあ(ロム)	2,000
アルカノイドリターンズ(ロム)(P無)	1,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	3,000
カイザーナックル(ロム)	2,000
きらめきスターロード(ロム)	5,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	1,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	3,000
バブルシンフォニー(ロム)	2,500
プチカラット(P無)	10,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000

タイトーF2

ハットトリックヒーロー(ロム)	1,000
ファイナルブロー(ロム)	1,000
YES・NO心理トキメキクイズ(ロム)	1,000
クイズ人生劇場(ロム)	1,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	1,000

ジャレコ

エクセリオン	8,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

メガ32システム

メガ32マザー	9,000
ゲーム天国(ロム)	2,000
テトリスプラス(PCB)	12,000
アフターバーナーII(P無)	6,000
イチダントアール	3,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
MVP	1,000
ギガス(P無)	4,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス2	4,000
シャドーダンサー(シス18)	7,000
登龍門	3,000
タントアール	3,000
テトリス(シス16A)	5,000
パーフェクトビリヤード	3,000
フューチャースパイ	14,000
ぷよぷよ	2,000
フリーキック(P無)	2,000
めくるめくストーリー	2,000
琉球(シス16B)	3,000

セガST-V

バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	1,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	1,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
ダイナマイト刑事(ロム)	2,000
デカスリート(ロム)	1,000
花組対戦コラムス(ロム)	4,000
ウインターヒート(ロム)	2,000
まるちゃんでグー(ロム)	2,000
全日本プロレス(ロム)	3,000
コットン2(ロム)	2,000
コラムス97(ロム)	3,000
上海万里の長城(ロム)	20,000
ファインドラブ(ロム)	4,000
オセロしようよ(ロム)	15,000

セガシステム32

ザ Jリーグ1994(ロム)	500

NAMCO

アウトフォクシーズ	18,000
エクスバニア	5,000
コズモ　ザ・ギャング・パズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
スタースイープ	10,000
ゼビウス	7,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッピー	16,000

ナムコシステム2

ワースタ'93激闘版(ロム)	500

SNK

怒(P無)	8,000
ヴァンガードII	20,000
ジャンボウ(P無)	3,000
名人戦	3,000
バトルフィールド(P無)	5,000

業務用NEO GEO

MV-1	18,000
MV-1FZ	24,000
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	1,500
キングオブファイターズ'94	500
キングオブファイターズ'96	3,000
キングオブザモンスター	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	3,000
月華の剣士	6,000
超人学園ゴウカイザー	4,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	3,000
戦国伝承	3,000
スラッシュラリー	3,000
得点王2	3,000
トッププレイヤーゴルフ	2,000
とんねるずのみなさんのおかげです	2,000
ネオジオカップ98	20,000
ネオボンバーマン	15,000
バーニングファイト	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説2	8,000
龍虎の拳2	3,000
リーグボーリング	2,000
ワールドヒーローズ2	2,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000
わくわく7	6,000
アクウギャレット	21,000
アルチメイトテニス	3,000
戦国エース	13,000

テクモ

ギャロップレーサー2	15,000
ジェミニウイング	10,000
スーパーハイインパクト(海外)	3,000
でろーんでろでろ	5,000
忍者龍剣伝(海外Ver)	8,000
ワールドカップ'90	3,000

カネコ

グレート1000マイルラリー	14,000
富士山バスター	8,000

セイブ

戦球(ロム)	5,000
バイパーフェイズ1(ロム)	3,000

ライジング

バトルガレッガ	18,000

データイースト(DECO)

ウルフファング	9,000
タンブルポップ	4,000
バーディートライ	5,000
ワンダープラネット	10,000

テクノス

西遊降魔録	4,000

アトラス

ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

東亜プランニング

達人王	10,000
ドギューン	6,000

その他

アテナのハテナ(アテナ)	1,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	3,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	1,000
アームドF(日物)	5,000
オセロダービー(SUNWISE)	3,000
カイロスの館	8,000
究極のオセロ	3,000
五目ならべ(日物)	3,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー＆ライトニング(VISCO)	5,000
サンダードラゴン(NMK)	13,000
スカッシュ(ガルコ)	3,000
ススメマイルスマイル	5,000
卒業証書(ミッチェル)	5,000
テラフォース(日物)	9,000
バーチャボーリング(P無)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
モンスタースライダー(ロム)	1,500
ロジックプロ2(メディア)	4,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズ三国志	3,000
クイズアンドドラゴン	2,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイSP	6,000
スーパーリアル麻雀P4(ロム)	3,000
トリプルウォーズ	4,000
ハイパーリアクション(ロム)	2,500
着せ替え麻雀	8,000
雀々しましょ	10,000
麻雀同級生SP	5,000
アイドル麻雀放送局	1,000
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
ねるとん牌鯨団	2,000
個人教授	1,000
家元(2コネ)	4,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
華弥生	1,000
カルチャースクール	2,000
麻雀ポン珍カン	2,000
麻雀わくわくキャッチャー	2,000
サーキットの女豹	2,000
[illegible]	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀やるなら	2,000
グットE雀	2,000
麻雀ミスコンテスト	2,000
麻雀放浪記～青春編～	2,000
ねらえトップスター	2,000
チャンネルズームイン	2,000
麻雀4Pしましょ	4,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀遊戯	3,000

中古コントロールボックス

6000TB	5,000

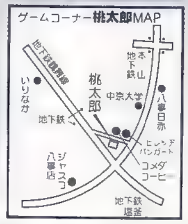
★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

八事の桃太郎

(駐車場ありません)



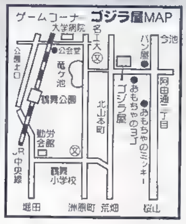


地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉

鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩





二階10円～20円
一階50円2プレイ

宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ エクセレント ¥25,000



日本一安い セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

KIC



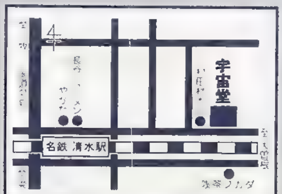
パナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル ¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 (株)宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(皆気楽にTELください)

電脳系よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1 PCB 炎の売り! 1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK	
MV-1 FZ	22K
MV-2（ソフト2本付）	22K
MV-4（ソフト4本付）	21K
アイレム	
イメージファイト	8K
R-TYPE	12K
R-TYPE II	12K
R-TYPE LEO	8K
フック	13K
ドラゴンブリード	10K
ギャロップ	5K
ボンバーマン	5K
エアデュエル	8K
MVSロム	
マジカルドロップIII	8K
ソニックウイングス3	7K
ビューポイント	9K
KOF94	1K
KOF97	TEL
月華の剣士	TEL
リアルバウト餓狼伝説2	TEL
わくわく7	6K
ブレイジングスター	16K
パルスター	8K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい	
カプコン	
マッドギア	5K
1943	12K
ストライダー飛竜	14K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
チキチキボーイズ	12K
ニモ	15K
ストリートファイターII	5K
ストリートファイターIII	17K
ストリートファイターIII 2nd	38K
ストリートファイター・ザ・ムービー	33K
バース	12K
ナイツ オブ ザ ラウンド	12K
エリア88（海外）	10K
ウオーザード	20K
キャディラックス	24K
USネイビー	12K
ファイナルファイト	17K
クイズ&ドラゴンズ	4K
CPS II	
マザーボード	TEL
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	2K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	4K
ヴァンパイアハンター（サブ）	2K
ロックマン2（サブ）	12K
ストリートファイターゼロ2（サブ）	2K
ストリートファイターアルファ2（サブ）	6K
サイバーボッツ（サブ）	5K
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	6K
マーヴル VS カプコン	TEL
スーパーストII X（サブ）	3K
ダンジョン&ドラゴンズ（サブ）	14K
スーパーマッスルボマー（サブ）	9K
エイリアンVSプレデター（サブ）	30K
X-MEN	3K
エコファイター（アルティメットエコロジー海外）（サブ）	TEL
コナミ	
ローラーゲームス	5K
トライゴン	13K
ガイアポリス	19K
セクシーパロディウス	18K
極上パロディウス	7K
パロディウスだ!	4K
とべ！ポリスターズ	8K
ゼクセクス	24K
クイズ ドレミファグランプリ（H付）	6K
グラディウス（バブル）	28K
グラディウスII	14K
グラディウスIII	27K
ヘクシオン	3K
TMNT	6K
ハイパーオリンピック in ナガノ	5K
サンダークロス	20K
サンダークロスII	19K
ジャレコ	
エクセリオン	4K
ファンタズム	7K
ゲーム天国（テトリスプラスサブ付）	10K
ソルダム	3K
スーチーパイ2	10K
キララスター（スーチーパイ2サブ付）	15K
グラティア（テトリスプラスサブ付）	15K
天聖竜	9K
セガ	
ファンタジーゾーン	15K
テトリス	2K
琉球	1.5K
ぷよぷよ	1.5K
ぷよぷよ通	2K
アッポー	16K
ポトポト	1.5K
コラムス	1.5K
コラムスII	1.5K
スタックコラムス	1.5K
登竜門	1K
カルテット	15K
カルテット2	22K
ヴァーチャファイター3TB	TEL
エアロシティ（セガ）（程度良）	38K
送料はお問合わせください	
ST-V	
マザーボード（カセット7本付）	48K
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	3K
デカスリート	1K
ウィンターヒート	1K
花組対戦コラムス	3K
全日本プロレス	1K
グルーヴ オン ファイト	5K
モデル2	
デッドオアアライブ（B）	55K
ファイティングバイパース	55K
タイトー	
パニックロード	3K
レイフォース	12K
Gダライアス（ver.1）	14K
アルカノイドCパドル付	3K
リベンジオブDOH（アルカノイドPCB、パドル付）	7K
レイストーム	17K
地獄めぐり	6K
中華大仙	2K
ヘビーユニット	3K
レインボーアイランド	19K
ルナーク	8K
デッドコネクション	9K
パラメデス	2K
ガンフロンティア	20K
ヴォルフィールド	5K
F-III	
マザーボード（カセット11本付）	48K
パズルボブル2	0.5K
クレオパトラフォーチューン	1K
カイザーナックル	0.5K
逆鱗弾	1K
究極タイガーII	1K
データイースト	
ダーウィン4078	12K
空手道	5K
ファイティングファンタジー	10K
臥竜烈伝	15K
デスブレイド	6K
マジカルドロッププラス1	3K
ウルフファング	7K
キャプテンアメリカ	12K
ドラゴンニンジャ	8K
ナムコ	
ゼビウス	4K
ギャプラス	7K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
ネビュラスレイ	13K
パックマン（C）	5K
ギャラガ	3K
クラックス	2K
ニューマンアスレチック	7K
ドラゴンスピリット	29K
鉄拳II VerB	30K
F/A	12K
アサルト（純パ付）	32K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
ソニックウィングス	7K
ソニックウィングスリミテッド	18K
ライジング	
バトライダー（異VerROM付）	23K
疾風魔法大作戦	12K
バトルカレッガ	20K
その他	
ザインドスリーナ	6K
オセロ	3K
オセロダービー	1.5K
あしたのジョー	6K
SDガンダムネオバトリング	3K
ファイヤートラップ	3K
もうじゃ	2K
バルキューブ	2K
五月陣戦	3K
ロジックプロ	3K
ロジックプロII	2K
脳力向上委員会	2K
ウルトラマン	2K
でろーんでろでろ	6K
連珠貴族	3K
テラフォース	7K
テキパキ	7K
サンダー&ライトニング	4K
妖魔忍法帳	8K
西遊降魔録	4K
ライデンファイターズJET	TEL
上海3	22K
鮫!鮫!鮫!（1PverROM付）	20K
達人	7K
達人王	12K
テラクレスタ（PSG）	8K
ウルトラ警備隊	25K
ハチャメチャファイター	14K
サンダードラゴン	8K
エイトフォース	19K
ギャルズパニック4遊	19K
セーラームーン	20K
ライデンファイターズ（ロム）	5K
MrDo! C	7K
麻雀・花札	
リアル麻雀P3	4K
リアル麻雀P5	3K
ファイナルロマンス	3K
セーラーウォーズ	3K
若草物語	9K
麻雀女学園	1K
華折鶴	1.5K
流派	1K
トリプルウォーズ	4K
華仁義	12K
娼牌	8K
恋々しましょ	8K

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB怒濤の買い取り

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

PCBレスキュー部門修理受付中!! 修理費3,500円（税別）より～

大事な基板が故障して途方にくれている、そんな方に朗報です!まず、お電話にてご相談ください。
（PCBレスキューホットライン）**TEL.03-5248-3142** 技術開発部までお気軽にどうぞ。

よろずアイテム その2 コントロールBOX、モニター パーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ! フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター



付属品内容
- ○PCBセレクター基板
- ○（A）PCB用JAMMハーネス
- ○（B）PCB用JAMMハーネス
- ○取扱説明書

とても使いやすい親切設計!

- 1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
- ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!! しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
- ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて!

- ◎格闘ゲームから麻雀まで…**パナツイン**
- ◎麻雀はやらないヨ！という方は……………………**パナカスタム**
- ◎1人用でOK、省スペース型 **シグマAV5000&8000ターボ**
- ◎格闘ゲームメインの方へ… **ベガJr**
- ◎業界一のコストパフォーマンス……………**コンボAV**

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

20インチ¥58,000（税別）

新製品 29インチ価格はTELにて

よろずアイテム その3

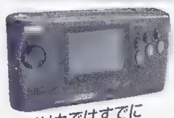
プロアクションリプレイ販売始めました!!

● プレステ用プロアクションリプレイ2 ● サターン用プロアクションリプレイ2 ● N64用プロアクションリプレイ ● ゲームボーイ用プロアクションリプレイ ● ゲームブースター（プレステ、N64でゲームボーイのゲームが遊べる!!） ● 秘技用CD ● コード集 **超特価** にて販売中!!
くわしくはお電話、またはホームページにてどうぞ。

特報! 宝島5

（11/23東京ビッグサイト）に出展します
当日はノマド、ジェネシスソフト、その他ゲーム、景品他を**特別価格**にて大放出します!!
掘り出し物いろいろあるかも?!ぜひ来てね。
会場に来れない人も大丈夫!この日に限り、通販でも特別価格!TELしてね。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 ¥25,000

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★ 新入荷 ストライダーリターンズ（日本未発売）	¥5,980
★スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥4,980
★タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥4,980
★グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥3,980
★ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★バニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥4,9

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM11:00～PM9:
当店は通販専門店です

〒173-0013 東京都板橋区氷川町1-16 氷川ビル3F ☎03-5248-3140 FAX03-5248-32
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.j

初心者さん大歓迎
基板は楽しいぞっ!!

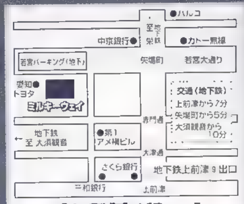
➡「おし！基板をはじめるぞっ！」という方はご相談下さい。**C-BOX**&**ハーネス**&**基板**をまとめて購入される方には**大サービス**しちゃいます。サービス内容はケースbyケースなのでいろいろきいて下さいね～。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3－5－13ハセビル2F

営業 10:00AM～8:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ!

新作予約OK!!

- ・グラディウスIV復活
- ・レイクライシス
- ・ガンバード2
- ・ジョジョの奇妙な冒険
- ・ファイティングレイヤー
- ・ショックトルーパー2ndスカッド
- ・サムスピ2・アスラ斬魔伝

➡まずはお電話下さい。まってます。

カプコン

CPSⅡマザー	TEL
ストZERO3	TEL
ヴァンパイア（ロム）	4,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	2,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	5,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	5,000
スパⅡ（ロム）	4,000
スパⅡX（ロム）	4,000
ストZERO（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	3,000
ストZERO2アルファ（ロム）	18,000
ポケットファイター（ロム）	25,000
X-メン（ロム）	5,000
X-メンVSストリートファイター（ロム）	15,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	10,000
マーブルVSストリートファイター（ロム）	28,000
マーブルVSカプコン（ロム）	TEL
パワードギア（ロム）	18,000
サイバーボッツ（ロム）	5,000
バトルサーキット（ロム）	17,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	35,000
虹色町の奇跡（ロム）	6,000
19XX（ロム）	20,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	12,000
ストⅢ	24,000
ストⅢ2nd	40,000
ウォーザード	25,000
スターグラディエーター2	TEL
スターグラディエーター	TEL
ストEX2	TEL
ストEXプラス	TEL
ストEX	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
アタックス	8,000
キャプテンコマンドー	18,000
キングオブドラゴンズ	15,000
ストライダー飛竜（再）	22,000
ストⅡ'	6,000
ストⅡ'ターボ	6,000
ソンソン（H付）	12,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	18,000
ラストデュエル	12,000
ロストワールド（PCB）	65,000
ワンダー3	25,000
大魔界村	20,000
天地を喰らう2	16,000

ナムコ

エアガイツ	TEL
リベログランデ	TEL
闘魂烈伝3	TEL
子育てクイズ3	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2B	TEL
鉄拳	TEL
ソウルキャリバー	TEL
ソウルエッジVer2	TEL
ソウルエッジ	TEL
アウトフォクシーズ	18,000
アサルト（P付）	25,000
ジービー	60,000
スティールガンナー2(PCB)	25,000
スプラッターハウス	35,000
ゼビウス3D/G	12,000
ダンシングアイ	30,000
ファイネストアワー	45,000
モトス	28,000
源平討魔伝	25,000

コナミ

GXいろいろセット①	16,000
マザー・大好きッス・ときメモ対戦ぱずるだま・極上パロディウス・サラマンダ2	
GXいろいろセット②	16,000
マザー・大好きッス・ときメモ対戦ぱずるだま・極上パロディウス・ツインビーヤッホー	
G.I.ジョー	32,000
アステリスク	24,000
サンダークロス	20,000
サンダークロスⅡ	16,000
セクシーパロディウス（GX付）	18,000
トライゴン	15,000
ドラグーンマイト（GX付）	28,000
バッキーオヘア	30,000
バトルトライスト	38,000
マーシャルチャンピオン	15,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
メタモルフィックフォース	38,000
沙羅曼蛇	23,000

セガ

VF3tb（電源・H付）	TEL
VF3（電源・H付）	TEL
VF2、1	TEL
ラストブロンクス	TEL
バーチャロン（P付）	TEL
D.D.クルー	6,000
ずんずん教の野望	8,000
ぷよぷよ通	3,000
イースワット	10,000
サンダーフォースAC	10,000
シャドーダンサー	15,000
シンドバッドミステリー	20,000
タフターフ	8,000
テトリス	3,000
バーニングライバル	12,000
ベイルート	10,000
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	20,000
ミサイルコマンド	58,000
モンスターレア	8,000
忍者プリンセス（H付）	28,000

タイトー

サイキックフォース2012	TEL
F3マザーボード	TEL
Gダライアス	20,000
GダライアスVer2	24,000
アルカノイドP付	12,000
エンフォース（H付）	15,000
ガルメデス	7,000
ガンフロンティア	20,000
グリッドシーカー	16,000
サイキックフォースEX	18,000
チャンピオンレスラー	2,000
ヘビーユニット	7,000
メタルブラック	20,000
ライディングファイト	18,000
レイストーム	20,000
ワードナの森	8,000
究極タイガー	8,000
地獄めぐり	7,000
飛翔鮫	7,000

データイースト

アストロファイター	48,000
ウルフファング	15,000
コブラコマンド	12,000
デスブレイド	8,000
マジカルドロップ	3,000
ミステリアスストーンズ	25,000
戦え原始人ジョー&マック	16,000

アイレム

イメージファイト	12,000
サンダーブラスター	12,000
海底大戦争	23,000
大工の源さん	5,000
迷宮島	10,000

MVS

→各種ありますが、同一タイトルでもインスト・取説などの揃いによって多少価格がかわってきます。詳しくはDMを参考にしてください。

麻雀・花札

CD花札　祇園花	35,000
LD麻雀　ティファニー	18,000
スーパーリアル麻雀P5	8,000
スーパーリアル麻雀P6	7,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
セーラーウォーズ	5,000
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8,000
ファイナルロマンス	3,000
ファイナルロマンス2（ケーブル付）	35,000
ファイナルロマンスR（ケーブル付）	55,000
プリティーセーラー18禁	15,000
華をやらねば	2,000
雀仁義	5,000
麻雀カメラ小僧	3,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀スーパーマル禁版	10,000
麻雀同級生	7,000
麻雀同級生SP	7,000
流星雀士キララスター（マザー付）	24,000
恋こいしましょ	12,000

その他

P-47	8,000
エクセライザー	10,000
ファンタズム	10,000
魚ボコ（肉球レバー付）	28,000
マクロス	16,000
マクロスⅡ	12,000
隠忍	20,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
レジオネア	17,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	17,000
サンダードラゴン	10,000
エキサイティングアワー	3,000
コンバットライブス	3,000
シャドーフォース	17,000
豪血寺一族	6,000
アームドポリスバトライダー	28,000
疾風魔法大作戦	14,000
ハチャメチャファイター	15,000
サボテンボンバーズ	7,000
ストライカーズ1945	18,000
ジャッキーチェン	35,000
アースジョーカー	6,000
ゼロチーム	28,000
V・V	10,000
スノーブラザーズ	10,000
達人王	17,000
XXミッション	15,000
上海	8,000
Mr.Do!	12,000
ザ・ディープ	15,000
ブラックホール	45,000
マリオブラザーズ	20,000
ワールドラリー	16,000
牌砦Ⅱ仇討外伝	5,000

以上ここ2～3ヶ月の入荷基板一例でしたっ。詳しくはDMを取りよせてご覧くださいね！

買取り強化中につき!!

→入荷を待っているリストのほんの一部ですが、「売ってもいいな」というタイトルがありましたら是非お願いします。もちろんこのほかのタイトルだってねんがら年中（←名古屋弁!?）まってます。ビシバシ買取りますよっ!!!

A-JAX
MVSマザー各種
Mrヘリの大冒険
ちゃっくんぽっぷ
アルゴスの戦士
ウルトラ警備隊
エイリアンシンドローム
エスケープキッズ
エドワードランディ
オズマウォーズ
キャリバー50
キューティーQ
クエスター
グラディウス
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
サイコソルジャー
サイバリオン
サスケVSコマンダー
ジャイラス
スーパー魂斗羅
スティールガンナー
ストリートファイター
スピーク&レスキュー
スペランカー
トリオザパンチ
ナイトスラッシャーズ
ニュージーランドストーリー
バニッシャー
ピットフォールⅡ
ファイトフィーバー
フェリオス
ペラボーマン
メルヘンメイズ
レインボーアイランドEX
悪魔城ドラキュラ
源平討魔伝
対戦ホットギミック
忍者君阿修羅の章

以上は最近のDMよりピックアップしたものです。詳しくはDMをみてね！

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



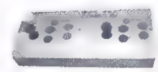
AV5000 ¥26,000



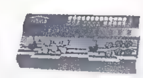
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

ミルキーカードで得しちゃおう！会員募集中！！詳しくはお気軽にTEL下さい♪

分割できます!!



はじめたい基板生活！今すぐ欲しい

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!! 月に一度の（＋臨時号）のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。

一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の
〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)
をおしえてください♪

お支払いは:便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:**たえず変動しています。必ずご確認下さい。

ジャパンへ！さらにパワーアップ！

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中

- ジョジョの奇妙な冒険
- グラディウスⅣ
- レイクライシス

カプコン

超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターZERO3	TEL
マーヴルVSカプコン(ソフト)	38,000
ストリートファイターⅢ2ND(マザー付)	35,000
ストリートファイターⅢ(マザー付)	18,000
ウォーザード(マザー付)	18,000
ポケットファイター(ソフト)	12,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	17,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	14,000
バトルサーキット(ソフト)	12,000
ロックマン2(ソフト)	18,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	30,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	30,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	4,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)	5,000
ヴァンパイアシリーズ(ソフト)	2,000より
スーパーストⅡシリーズ(ソフト)	2,000より
ストZEROシリーズ(ソフト)	2,000より
ストリートファイターⅡ	5,000
ストリートファイターⅡダッシュ	6,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	7,000
マジックソード	14,000
ファイナルファイト	14,000
戦場の狼Ⅱ	14,000
ストライダー飛竜	16,000
大魔界村	18,000
エリア88	18,000
1941	20,000
天地を喰らう	16,000
ワンダー3	28,000
ロックマンザパワーバトル	5,000
サイドアーム	6,000
ナイツオブザラウンド	10,000
カプコンボウリング	1,000
クイズ殿様の野望2	2,000
ブラックドラゴン	16,000
1943改	12,000

セガ

バーチャロンオラトリオタングラム	TEL
ファイティングバイパーズ2(H付)	168,000
バーチャファイター3tb(H付)	84,000
バーチャファイター3(H付)	55,000
レイディアントシルバーガン(ソフト)	10,000
対戦タントアールさしっす(ソフト)	10,000
サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)	3,000
上海万里の長城(ソフト)	15,000
ダークエッジ	12,000
エイリアンシンドローム	15,000
カルテット	18,000
ゴールデンアックス	6,000
ゴールデンアックスⅡ	18,000
アラビアンファイト	18,000
シャドーダンサー	12,000
ファンタジーゾーン	15,000
ムーンウォーカー	12,000
モンスターランド	12,000
テトリス	4,000
フラッシュポイント	1,000
ぷよぷよ	1,000
ぷよぷよ通	2,000
タントアール	1,000
ドラゴンボールZVRVS	5,000
オーライル	7,000
忍	6,000

SNK

ショックトルーパーズ2ndスカッド	TEL
サムライスピリッツ2	TEL
キングオブファイターズ98	TEL
キングオブファイターズ97	9,000
キングオブファイターズ96	3,000
キングオブファイターズ95	5,000
キングオブファイターズ94	1,000
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
ブレイカーズリベンジ	15,000
メタルスラッグ2	25,000
月華の剣士	5,000
ブレイジングスター	15,000
ショックトルーパーズ	6,000
ブレイカーズ	6,000
わくわく7	6,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,000
超人学園ゴウカイザー	6,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
ダブルドラゴン	7,000
龍虎の拳外伝	1,000
ビューポイント	10,000
ツィンクルスタースプライツ	15,000

コナミ

グラディウスⅣ	予約受付中
バトルトライスト	22,000
セクシーパロディウス	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま	6,000
A-JAX	16,000
エイリアンズ	15,000
ガイアポリス	18,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
グラディウスⅡ	10,000
グラディウスⅢ	25,000
サンダークロス	18,000
サンダークロス2	18,000
ライフフォース	23,000
メタモルフィックフォース	25,000
進め対戦ぱずるだま	2,000
ハイパーアスリート	6,000
ハイパーオリンピック	6,000
出たな!ツインビー	5,000
パロディウスだ!	5,000
サンセットライダーズ	22,000
スーパーコントラ	12,000
メインスタジアム	1,000
クイズ学問のススメ	1,000

ナムコ

ソウルキャリバー	TEL
スーパーワールドスタジアム98	TEL
ダンシングアイ	25,000
子育てクイズマイエンジェル3	25,000
F/A	12,000
アウトフォクシーズ	25,000
源平討魔伝	22,000
スプラッターハウス	25,000
ドラゴンスピリッツNEWver	24,000
ドルアーガの塔	22,000
ニューマンアスレチックス	6,000
ネビュラスレイ	14,000
ファイネストアワー	38,000
フェリオス	35,000
メルヘンメイズ	28,000
ワルキューレの伝説	35,000
ワンダーモモ	28,000
ゼビウス	6,000
ギャプラス	6,000
リブルラブル(H付)	24,000
ドラゴンセイバー	12,000
バックランド	22,000
鉄拳2verB	25,000
ゼビウス3D/G	15,000
ダンクマニア	8,000
スーパーワールドコート	2,000
ソウルエッジverⅡ	25,000
熱闘激闘クイズ島	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	3,000

タイトー

カオスヒート	TEL
サイキックフォース2012	TEL
プチカラット(ソフト)	8,000
Gダライアス	14,000
Gダライアスver2	15,000
黄金の城	25,000
ガンフロンティア	8,000
鮫!鮫!鮫!	15,000
ライトブリンガー	22,000
レイストーム	16,000
レイフォース	13,000
まじかるデート卒業告白大作戦	6,000
インベーダーDX	4,000
レインボーアイランドエキストラ	15,000
MJ-12	6,000
エレベーターアクション	9,000
サイキックフォース	9,000
中華大仙	3,000
ヘルファイヤー	7,000
ニュージーランドストーリー	6,000

データイースト

エドワードランディ	32,000
ザ・グレイトラグタイムショー	35,000
スカルファング	22,000
ダークシール	8,000
ダークシールⅡ	8,000
チェルノブ	15,000
トリオザパンチ	25,000
ナイトスラッシャーズ	28,000
マジカルドロッププラス1	2,000

アイレム

R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	10,000
R-TYPE LEO	12,000
アンダーカバーコップス	20,000
ジオストーム	20,000
スペランカー	22,000
大工の源さん	4,000
海底大戦争	30,000
スパルタンX	4,000
ビジランテ	1,000
エアデュエル	5,000
ボンバーマン	4,000
イメージファイト	6,000

東亜プラン

達人王	13,000
ドギューン	10,000
バツグン	16,000
VV	8,000
フィグゼイト	7,000

テクモ

デッドオアアライブ++	TEL
デッドオアアライブ(H付)	35,000
アルゴスの戦士	22,000
エイトフォース	8,000
がんばれギンくん	5,000
スターフォース	16,000
ソロモンの鍵	35,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	12,000
でろーんでろでろ	6,000
STG	3,000

ジャレコ

アシュラブレード	TEL
銀河任侠伝	22,000
ゲーム天国	7,000
プラスアルファ	25,000
魚ポコ	23,000

カネコ

サイバーン	25,000
閃激ストライカー	20,000
大江戸ファイト	12,000
ギャルズパニックS	32,000
さるかにハムぞう	15,000
富士山バスターズ	7,000

バンプレスト

クイズセーラームーン	20,000
ウルトラ警備隊	15,000
マクロス	12,000
マクロス2	10,000
マクロスプラス	20,000
美少女戦士セーラームーン	22,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	3,000
ウルトラ闘魂列伝	3,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
バンバンボール	3,000
ゴジラ	4,000

その他

ブラッディロア2	TEL
シュトラール	8,000
ソニックウィングスLIMITED	12,000
ソニックウィングス	4,000
シャドーフォース	15,000
バトライダーverB	20,000
バトルガレッガ	22,000
ストライカーズ1945Ⅱ	48,000
魔法大作戦	20,000
疾風魔法大作戦	8,000
ガンバード	12,000
戦国ブレード	10,000
サンダードラゴン	7,000
首領蜂	30,000
怒首領蜂	78,000
エスプレイド	88,000
五月陣戦	2,000
サンドスコーピオン	9,000
クレイジークライマー	30,000
上海Ⅱ	25,000
上海Ⅲ	25,000
雷電	8,000
ハチャメチャファイター	10,000
ポケットギャルDX	5,000
プライマルレイジ	6,000

麻雀

ホットギミック2快楽天	TEL
スーパーリアル麻雀PVⅡ	45,000
スーパーリアル麻雀PVⅠ	6,000
スーパーリアル麻雀PV	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	8,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	3,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	3,000
セーラーウォーズ	5,000
トリプルウォーズ	4,000
ファイナルロマンスR	58,000
プリティーセーラー18禁	15,000
麻雀レモンエンジェル	7,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀同級生	5,000
雀々しましょ	12,000
スーチーパイSP	3,000
ファンタジックラブ	4,000

他にも在庫多数あり、もちろんお買取りもしております。あわせてお問い合わせ下さい。

輸入グッズもマックでGET!

●アジア仕様、ビデオCDも再生可能なプレイステーション。
※110V～240Vの電源なので国内で使用可!
……………………………47,000円

プレステの起動が早くなる等、色々出来る!
●プロアクションリプレイ…2,800円

プレステのCDドライブの調子が悪い方へ
※SCPH−1000～SCPH−5000に対応。
●CDのピックアップ………6,000円

サターン版プロアクションリプレイも有ります。詳しくはTELにて。

通信販売しています!

全国どこでもお電話一本で、ご注文お待ちしております。もちろんご来店も心よりお待ちしております!

お届け時間指定できます!（左ページ参照）

ホームページ開設!

http://www.mak-jp.com

在庫リスト・買取リスト、その他諸情報満載!アクセスお待ちしております!

E-mailでのお問い合わせはコチラ

mak@mak-jp.com

Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

Address： 東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F 〒101-0021
TEL： 03-3255-0737
FAX： 03-3255-0738
Web： http://www.mak-jp.com
E-mail： mak@mak-jp.com

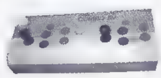
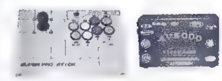
Mak!
Arcade Software+Hardware

ゲーム屋マックからマック

初心者コース（初めての方にもカンタン！）

（コントロールBOXと基板を一緒にご購入の方、さらに値引きいたします。）

1.家庭用TV（ビデオ端子が有るもの）	+	2.ビデオケーブル（コントロールBOXに付属）	+	3.コントロールBOX（下の表で比べてみよう）	+	4.ハーネス（基板とつなぎます）	+	5.プレイしたい基板（新品・中古）（マックには新品・中古関わらず在庫多数）
今お持ちのTVでOK		付属してます		新品¥28,000〜		各種¥4,000〜		価格に自信あり！ご相談ください

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格（税別）	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100（セット価格）
大きさ（mm）	W:650/D:200/H:100	W:650/D:200/H:100	W:500/D:200/H:155	W:490/D:220/H:98	W:490/D:220/H:98	セパレート
対戦	○	○	○	○	○	◎（1P、2Pセパレートタイプ）
S端子	○	○	○	○	○	○
RGB出力	○	○	○	○	○	○
麻雀パネル	×	×	×	×	○（付属）	△（別売）
連射	△（ボタン毎設定不可）	◎（ボタン毎設定可）	△（ボタン毎設定不可）	○（ボタン3つ毎可）	○（ボタン3つ毎可）	◎（ボタン毎設定可）
備考	入門用低価格モデル	連射機能を充実	低価格モデル	入門用低価格モデル	麻雀パネル付属モデル	1P・2Pセパレートタイプ 電源、コントローラー2個のセット
写真						

いったい基板をはじめるのにいくらかかって、なにが必要なのか？
プレイしたい基板とコントロールBOXが決まれば、ハーネス等細かいことはマックのスタッフにおまかせ！
一番お得で、おすすめのセットアップをご提供します。なんでもおたずね下さい！

スタンダードコース（新品・中古PCB予約受付中）

1.新作新品PCB予約受付中

ゲーメスト等でご覧になられて”この基板いつ発売になるのかなあ？”と思われたことはありませんか？
マックでは、そんなあなたのために、新作PCBの予約を受け付けております。
全国のゲームセンターに入荷するその日から、プレイする！なんてことが可能です。もちろん発売後にもメーカー在庫等あれば入手可能です。

- 一部のゲームに関してはメーカー出庫数の関係で制約を受ける場合がございます。予めご了承下さい。
- 新品PCBに関しては、代金を前払いでお願いすることがございます。

2.キャンセル自由！中古PCB予約受付中

マックでは、あなたの欲しい基板をお探しします。
「どうしても欲しい」「なんとなく気になる」PCBがありましたら、お気軽にお電話、FAX、Eメール等でお申し込み下さい。
ご希望の商品が入荷次第ご連絡差し上げますので、ご購入されるかは、その際にご判断いただければ結構です。

3.お届け時間の指定もOK！

クロネコヤマト便を使えば、お届け時間の指定ができます。別途追加料金も不要です。
指定できる時間帯は6つ：午前8時〜12時/12〜14時/14〜16時/16〜18時/18〜20時/20〜21時

- 交通事情により、ご希望のお届け時間に添えない場合もありますので予めご了承下さい。

エキスパートコース

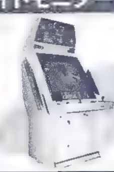
中古筐体（きょうたい）種類他にもたくさん有ります・20インチハンドメイドモニター



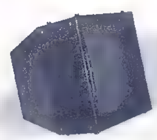
エアロシティ ¥38,000より



アストロシティ ¥100,000より



ブラストシティ ¥140,000より



共和20インチモニター ¥58,000

お買い取りします！

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。

- 身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
- 筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ（高価買取り・在庫多数）

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい！

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト11/30号アンケート
GAMEST編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号	番号　　　賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは11月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト11/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

ここに80円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町
1-26
株式会社新声社
ゲーメスト編集部

第12回 読者が選ぶ
ゲーメスト大賞

ふりがな
お名前　　　　年齢(　　)歳
　　　　　　　性別(男・女)
ご住所 〒□□□-□□□□
電話(　　　　　)
①小学(　　)年②中学(　　)年
③高校(　　)年④大学(　　)年
⑤社会人　⑥その他(　　　　)

締切は11月18日消印有効分まで

ゲーム名			
スコア	PTS.	達成	
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		
スコアネーム			

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

(キリトリ線)

GAMEST

ゲーメスト11/30

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト11/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、166ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年11月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号のゲーメスト大賞募集記事の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

君の票がすべてを決める——

第12回　読者が選ぶゲーメスト大賞!!

■ゲームリストは138ページ　■1項目1ゲーム(大賞以外)

項目	記号またはゲーム名	ポイント	ひと言
ゲーメスト大賞			
ベストグラフィック賞			
ベストVGM賞			
ベスト演出賞			
ベストキャラクター賞 (ゲーム名：　　　)			
好きなメーカー			

●ゲーメスト大賞投票に振り分けられるポイントは5ポイントまでです。6ポイントを超えるポイント数があった場合、無効票とさせていただきます。
●ベストキャラクターはゲーム名も併記してください。
●締め切りは11月18日消印有効分まで!!
●投票してくださった人のなかから抽選で50名の方にゲーメスト特製オリジナルテレカをプレゼント!

ご意見をどうぞ

INFORMATION

TOPICS
◎「マジカルテトリス チャレンジfeaturingミッキー」
コマーシャル出演者募集キャラバン開催！
◎「ヴァンパイアセイヴァー」
カードゲーム第2弾発売！
◎「爆走戦記メタルウォーカー」
カプコンより発売！
◎缶入りR/C「ラジカン」
第2弾が11月に発売！
◎「ザ・キングオブ・ファイターズ'97」
2キャラのフィギュア発売！

JOYPOLIS
◎アーリークリスマスイベント
11月22日に開催！

てあたりしだいゲームリスト
◎10月以降の新作ゲーム
14タイトルを掲載

DISC BOX
今号のおすすめ
◎サイキックフォース2012
ゲーメストビデオ VOL.45
◎SAMURAI SPIRITS2
アスラ斬魔伝〜ドラマCD
◎XI[sai]
オリジナルサウンドトラック
◎火星物語
オリジナルサウンドトラック
◎デビルマン伝説
悪魔の力、身につけし者たちへのレクイエム

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1・26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ11月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●AMショー、東京ゲームショウが終わってちょっと一息。と思ったら、11月15日にはゲーメスト杯が、12月にはゲーメスト大賞が待っている。がんばらねば！どっちも読者のみんなが主役のイベントなんで、たくさんの参加ヨロシクだっつ☆ノウ！

TOPICS

急だけど、ぜひ参加してみよう！

カプコンのCMに出ちゃおう!!

EVENT

「アタシもいつかはテレビCMに出て、ヒロインになるモジャ〜」なんて夢を描いている女の子にニュース！なんと、カプコンから発売される「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」（略してマ・テ・チャレ）のコマーシャル出演のための、街頭スカウトキャラバンが開催されるのだ。会場に行けば、マテチャレのCMに出演できるかもしれないよ！ゲーム好きな女の子はもちろん、ディズニーのキャラクターが好きな人にもたまらないイベントだ。もし出演できたら一生の思い出になることまちがいなし!!全国5カ所の会場で開催されるから、ぜひ行ってみよう！



これはNINTENDO64版。やっぱりかわいいよね！

募集要項

日時	11月1日（日）午前11時〜午後3時
場所	東京／新宿ステーションスクエア（アルタ前の広場） 札幌／アルシュビル5F 名古屋／セントラルパーク パワースクエア 大阪／アメリカ村スパニッシュ広場 福岡／JR博多駅構内みどりの窓口前（GIGAIII）
応募資格	6歳から25歳までの女性（小学生以下の方は保護者同伴） 当日会場に来られること
選考方法	当日受け付けをした100人を写真審査。 各地区10組、合計50組の出演決定者には11月上旬に通知。
広告媒体	テレビCM（11月下旬〜12月上旬にオンエア）、 ポスターなど
問い合わせ	マテチャレ・コマーシャル・ライヴ 事務局 ☎03-3239-7229

プレゼントもあるよ!!

ヴァンパイアセイヴァーのカードゲーム第2弾！

PRESENT

以前インフォメで紹介した「ヴァンパイアセイヴァー」の格闘トレーディングカードゲーム、覚えてる？わりと2D格闘っぽい連続技も再現されていたりして、やってみた人は大満足だったと思う。今回、その続編とも言うべき第2弾「CAPCOMアクションカードゲーム　ヴァンパイアセイヴァーVOL.2」が発売されることになったのだ！

VOL.2の特徴は、VOL.1で登場しなかったガロン、ザベル、アナカリス、フェリシア、ビシャモン、オルバス、レイレイが使えるようになるということ。加えて出てみないと分からない隠しキャラが登場するらしいぞ。VOL.1と合わせてバトルしよう。これで停電になってもヴァンパイアセイヴァーがプレイできるね。

あとコレクションとしての質の高さも、このシリーズのもう一つの魅力だ。なんといっても200種類以上のイラストのうち約90%以上が描き下ろしだから、トレーディングカードとしても非常に貴重。また今回からカードリストが公開され、コレクターにとっては集めやすくていい感じだ。

ここでプレミアムカードの情報を2つ。11月5日にカプコンから発売される「ヴァンパイアセイヴァーEXエディション」（PS対応）に、プレミアムカードが封入されているぞ。それから、1月末日までにスターターパックについている応募券を送ると抽選でプレミアムカードが当たる。レアなカードだから、がんばってゲットしよう！

さて、今回はスターターパックを3名様にプレゼント。「インフォメ　セイヴァー第2弾係」まで送ってね〜。



CAPCOMアクションカードゲーム
「ヴァンパイアセイヴァーVOL.2」
発売日：12月中旬
定価：スターターパック（45枚／パック）1300円+税（予価）
　　　ブースターパック（10枚／パック）330円+税（予価）
問い合わせ先：JESNETお客様サービスセンター
TEL　03-3407-2824

K.O.F.のあのキャラがフィギュアに！

不知火舞とユリ・サカザキのフィギュア発売！

REREASE

まあ、写真を見てくれ。「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」の2キャラがフィギュアになって発売されたぞ。ユリ・サカザキ（右）は、アクティブスタイリング仕様だから、いろんなポーズが取れるのだ。不知火舞（左）は……セクシーだよね。



不知火舞
9800円 組み立てキット



ユリ・サカザキ
6800円 完成品

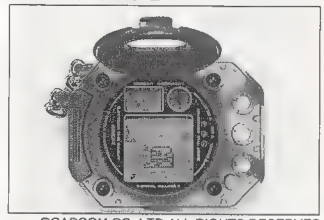
通販、商品に関する問い合わせは
ホビーショップコトブキヤ
TEL:045-410-1661 まで。

目指せバトルマスター！

ウォーキングアドベンチャー「爆走戦記 メタルウォーカー」発売!!

REREASE

ウォーキングアドベンチャー「爆走戦記 メタルウォーカー」がカプコンから発売されることになった。レーダーでロボットの現在位置と進化アイテムの位置を確認し、コンパスで方向を微調整して出発!!プレイヤーが歩くのと連動して、ロボットがフィールド内を冒険して成長していくのだ。開発できるメタルウォーカーは20種類以上！通信対戦もできるから、より強力なメタルウォーカーを開発しよう！これで毎日歩くのが楽しみになるかもね。



爆走戦記 メタルウォーカー
価格：2480円（税別）
発売日：10月30日
カラー：迷彩2バージョン（緑・茶）

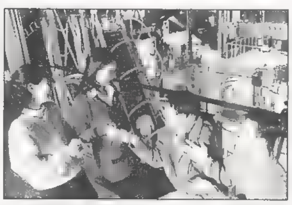
JOYPOLIS!

クリスマスに向けて、ジョイポリスが楽しい!!

メリークリスマス！ワシはサンタクロースじゃよ。今回は、全国のジョイポリスで11月7日から来年の1月4日にかけて開催される「JP Wish Your Love～願いが叶いますように…～」と題したアーリークリスマス＆ニューイヤーイベントの紹介じゃ。

中でもユニークなのは「Chance of Meeting～アトラクションLOVE LOVE大作戦～（東京ジョイポリス・11月22日 16:00スタート）」というイベントかのう。当日会場に来ている男の子グループと女の子グループが一緒に遊べるイベントで、引っ込み思案の人も会場にいる「仲人隊」が相手を探してくれるから安心じゃ。さらに豪華賞品もゲットできるぞよ。

それから全国のジョイポリスでは期間中「Dreamcast」がプレイできるそうじゃ。セガ直営だからどこよりも早いわいなあ。これにはサンタもびっくりじゃ。（次号に続く）



うらやましい風景。俺も行こうかな…

このイベントに関する問い合わせは
TEL:03-5500-1801 まで。

飲み物じゃないよ

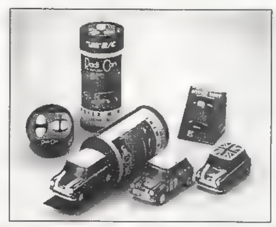
缶入りR/C「ラジカン」第2弾発売＆プレゼント！

PRESENT

ラジオコントロールカー。男なら一度は欲しかった時代があると思う。最近の男の子はミニ四駆なのかな。まあそれはともかく、缶に入ったラジコン「ラジカン」の第2弾が発売される。ユニークなので、紹介しよう。

11月末に発売されるのは、ミニクーパー。スケールは1/32で、すごくリアルだ。で、なにより面白いところはパッケージのフタがコントローラーになるっていうこと（写真左）。この仕組みのおかげですごくコンパクトになっているのだ。カバンとかに放り込んでどこにでも持って行けそうだね。改造パーツなんかも続々と発売される予定なので、いろいろ遊べそうな感じ。

この「ラジカン」を3名様にプレゼント！欲しい人は「インフォメ ラジカンラジカンラジカン」係まで。



カラーは緑・赤・青（左から）の3色そろっているぞ！

ラジカンシリーズ商品スペック
定価：3980円
仕様：フルアクション
使用電池：単3電池2本（本体）
単3電池2本（コントローラー）
発売元：太陽工業株式会社
全国有名玩具店にて発売予定

てあたりしだい GAMELIST

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
10[illegible]					
デッドオアアライブ++	テクモ	格闘	8-3	10月8日	おかげさまで好評稼働中です。テクモホームページでも情報をのせていますのでよろしく！
対戦ホットギミック快楽天	彩京	対戦麻雀	KB	10月末予定	日本全土で情熱のジャンファイト勃発！キミは「辱め世界一周」を見たか!?
10月以降発売					
闘龍伝説エランドール	テクモ	格闘	8-4	11月中頃	ドラゴンに乗って戦う新感覚の格ゲーです。キャラクターも美形揃いでイイ感じです。
フレームガンナー	テクモ	アクション	8-3	11月末頃	奪われた人工衛星を取り戻せ。360度ガンアクション!!
ガンメンウォーズ	ナムコ	ガンシューティング	マシンガンレバー	11月	敵味方に分かれてマシンガンで戦い、敵の持っているダイヤを奪い合う争奪バトルゲームです。
パカパカパッション	ナムコ	リズムゲーム	0-4	11月	4つのボタンを駆使して、リズムを奏でます。2人対戦は熱いバトルセッションです。
ダービークイズマイドリームホース	ナムコ	クイズ	クイズコンパネ	11月	どんどんクイズに答えて馬を育て、GIレース制覇を目指します！競馬ファン必見!!
スターソルジャーバニシングアース	ビスコ	シューティング	AN-4	11月	シューティングの名作が「アレック64」の第2弾ソフトの3Dポリゴンとなって登場。
クイズ料理王	ビスコ	クイズ	0-4	11月	SSV第15弾ソフト。「食」がテーマのバラエティクイズゲーム。
アシュラブレード	フウキ	格闘アクション	8-3	11月	ふっとばし攻撃からの追い打ちが熱いです。操作感覚も非常によいです。初心者もOK。
ガンバード2	彩京	シューティング	謎	98年予定	マリオン様復活まで、いよいよカウントダウン！発売まで、もうしばらくお待ち下さい!!
発売日未定					
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	2D格闘	未定	未定	荒木飛呂彦氏原作の「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部がゲーム化。スタンドが熱い！
パワーストーン	カプコン	アクション	未定	未定	総天然色立体活劇登場。NAOMI基板。カプコンが本気でアクションをやります。
パイロットキッズ	彩京	シューティング	謎	謎	パイロットキッズ彩京3Dシューティング第2弾！今度はおもちゃの世界で大暴れ!!

※表中操作欄の記号の意味「KB」…麻雀用コントロールパネル　例「8-3」…8方向レバー、3ボタン　「AN」…アナログレバー

XI[sái]
オリジナルサウンドトラック

プレイステーション用ソフトとして新世代のパズルゲーム「XI」が発売されたが、そのVGMを集めたオリジナルサウンドトラックが発売された！収録されている曲はオリジナルのものに加えて、作曲者自身がアレンジしたものや、AQUIちゃんが歌うアルバム用の曲もあるぞ！



CD：FSCA-10057
価格：¥2548（税込み）
ファーストスマイル

10/21発売

SAMURAI SPIRITS2
～アスラ斬魔伝～ドラマCD

ハイパーネオジオ64の対戦格闘「サムライスピリッツ2」のドラマCDが発売される！ここに収録されているドラマは、ゲムドラナイトで10月に放送された分であるが、これになんと未放送分が加わっているのがポイント！メインキャストによるドラマ「番外編」も収録されているぞ！



CD:PCCB-00343
価格:¥2940（税込み）
サイトロンレーベル

11/6発売

デビルマン伝説
悪魔の力、身につけし者たちへのレクイエム

永井豪氏が生み出した「デビルマン」の世界の「神話」をオリジナル新録音のイメージソングやドラマで構成したCDが発売された！テレビ版OP＆EDソングが水木一郎氏による録りおろしで録音されている他「アーマゲトン」を世界初サウンドドラマ化したところが注目されるところ！



CD：FSCA-10054
価格：¥2854（税込み）
ファーストスマイル

10/21発売

火星物語
オリジナルサウンドトラック

プレイステーション用ソフト「火星物語」が10月22日に発売されたばかりだが、そのオリジナルサウンドトラックがなんと1日早く発売！ゲーム中に流れるBGMはもちろんであるが、これらにテーマ曲である「Wing」も収録！さらにラジオ版テーマ曲の「風使いのテーマ」も入っている！



CD：AYCM-623
価格：¥2854（税込み）
エアーズ

10/21発売

今号のおすすめ



サイキックフォース2012
ゲーメストビデオVOL.45

商品番号：GV-45
価格：¥5800（税込み）
新声社

サイキックファン待望のゲーメストビデオが遂に発売された！キャラ紹介、エンディング集はもちろん、充実の連続技集、対戦はゲーメストライターならではのもの！謎のマル秘コーナーも収録！

10/30発売

セガ副社長 鈴木久司氏に聞く

NAOMIが生まれた時代背景 現状と未来、そして…。

アーケード業界の現状なんて、プレイヤーである読者が気にする必要のないものかもしれない。だけどいつもプレイヤーが満足するよう考えている人たちがいることを知ることは、もしかして必要かもしれない。

アーケードのいま…

鈴木　今、業務用と家庭用の区別がクオリティーだとかそういうものに関してなくなっちゃった。その辺でだんだん家庭用にシフトしていく。だからいろんなゲームメーカーが家庭用に入っていく。業務用をやらなくなっていく。今、コンシューマーのショーが15万人入る。業務用のショーは数万人だと。これは情けない話で、我々ずっと業務用をやってる人間からすると、何とかしないといけないだろうって危機感みたいなのがものすごく前からあるわけ。今年のAMショーなんてそのへんでみなさん危機感もって、僕なんかもずいぶん騒いだけどね。ブースに高さ制限があったりとか、3メートル以上やっちゃいけないんだとか、もう変なアドバルーンも上げちゃいけない、そんな変なこと言ってる。一般のお客さんを入れないで、なるべく商談をする場所にするって。古き良き時代みたいにずっとやってきた。一方、コンシューマはもう商売は残ってない。いろんなユーザーさんを喜ばせようとやってるから15万人来るのであってね。やはり最終的にはお客さんを大事にするってことで今年AMショーをやったんですけどね。今回すごく感じたのはメーカーの人、オペレーターの人が「だめだ、だめだ」って下向きになって仕事してたのが「やっぱりそうだよな、これくらい明るくしてみんなでやればなんかできるかな」って、そういう雰囲気が僕は感じとれた。今回のAMショーですごく感じたのが非常に混迷してきたということ。何が当たるか分からなくなってきた。だから、ある程度自分たちで危機感も持ってきたから、いろんなメーカーさんが自社独特のものをプレゼンしていた。これがすごく嬉しかった。去年はプリクラって全部がプリクラに走っちゃった。今回は例えばコナミさんは音楽ゲームでいろいろやってくれる、バラエティーになる。やはりそれが活気になる。だから一つのジャンルとか、いろんなものをみんなでいろんな会社の力とかカルチャーなどでもっとバラエティーに富んでいかないとアーケードはお客さんが減ってっちゃう。

確かにコアユーザーの方はゲーメストのように非常に減らないんですよ。絶対いるんです。ただ問題なのは、コアユーザーだけじゃ、だんだん年もとってくるし、どんどん変わってくる。それに新規性を求めてどんどんコアユーザー同士で難しくしていっちゃう。だから、もう一回原点に戻ってやるような、そういうところをメーカーで掘り起こしていろんな人で考えなくてはならない時期に来たかなって僕はそう思う。

NAOMIに課せられた使命

鈴木　今まではハイエンドで頑張ってやってきたけれども、やはりいろんな人が参加できるような遊びのものがないとだめだって思う。オペレーターさんもお金がないのに高い機械売ったってやっていけなくなっちゃう。やっぱり安いビデオゲームを供給しなきゃいけない。NAOMIに関してはまずマーケットの起爆剤にして、これで活力を戻そうする。これでオペレーターもメーカーもある程度利益が生めるような体質ができればお金が動くからね。お金が動くってことが活気になってくるわけだよ。その点で今は短期決戦みたいな形がいいのかなぁと。今まで僕らは150万円のもので、これを1年使ってくださいよってやってきたんだけど、今そういう状態じゃない。3カ月ぐらいのサイクルで年4つやるという形のほうが今のこの不況の時代に合っている。古き良き時代みたいに1年単位でものを考えましょうといっても誰も信用してくれないし、買ってくれない。だったらそういうことも考えなきゃいけない。

NAOMIはハードだけでもソフトだけでもハードとソフトが一緒でもいけるし、ハードが普及し尽くしたら、ソフトだけで売るかも知れない。これはすごく流動性があり、フレキシブルなビジネスができる。当たり前なんだけれども、こういうことがアーケードでも可能になってきた。これをやらないとローエンドが活性化しない。それもセガだけでやっても多分無理だろうと思ってるからいろいろ協力しましょうよと。



セガ副社長鈴木久司氏に聞くアーケードの今と未来

各メーカーいろいろ事情があるでしょうが、共存共栄してアミューズメントビジネス全体を大きくしなくちゃいけない。できるだけいろいろなメーカーに協力してもらって、ジャンルの底辺を広げたい。麻雀だとか将棋だとかそういうのも必要なの。それからクイズだとかパズルだとか色々な人がやれるのも必要だし、もっともっといろんなものをやるメーカーが参入して頂きたい。じゃないとね。わかるでしょ?

猿渡　確かにゲームセンターにジャンルとしての広がりがなくなりますよね。

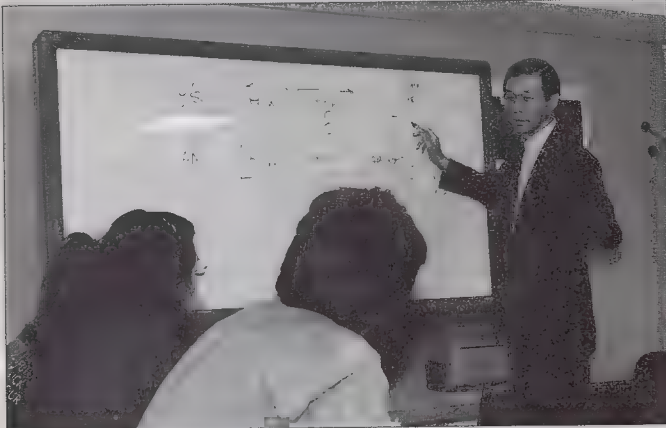
鈴木　だんだんだんだんすぼまっちゃってね、アクションとガンとドライブしかないって困るわけ。そういうものを少しずつやってこうかなぁと今考えています。

そしてさらなる目標

鈴木　ＮＡＯＭＩではドリームキャストのビジュアルメモリとの連携を考えていますが、そろそろカードもやろうと…。僕はカードは是非やりたい。

猿渡　それはビジュアルメモリとはまた別の展開ですよね。

鈴木　別です。今までアーケードでカードっていうとただのプリペイドカードみたいなスタイルですけど、今後考えているのはＩＣカードですよ。ＣＰＵもメモリも中に入ってる。例えば猿渡君が名前や生年月日を入れたらあなたのカードですよって買って頂く。運営に関してまだ決まってないですけど、多分最終的にはお客さんから一銭も取らない。カード自体は高いんですよ。



猿渡　高くなるでしょうね。

鈴木　だからある意味一番最初に買った時それだけの分はゲームをタダにすると、そういう考え方です。そのかわり買っていただければあなたの個人カードになるんです。そうすると結構いろんなことができるんです。例えば今僕らが長いゲーム作ろうと思ってもできないんですよ。時間の制約があるから。

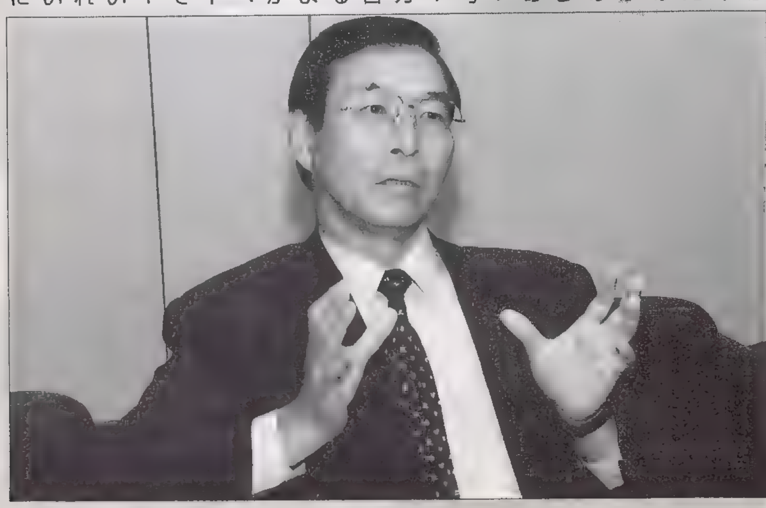
猿渡　1ゲームの平均プレイ時間を2分から3分に抑えるということですよね。

鈴木　だからコンティニューがあるんだけどコンティニューって大変でしょ。そこをどうするかというと、ＩＣカードがあればデータが全部中に入ってるから、このゲームはここからだ、ってそういうようにソフトを組んでくれますから。これからのゲームが、もしそういうシステムになったら、野球のゲームが本物と同様に9回できる。

猿渡　料金の側面もカードで補うということですか。

鈴木　当然です。だから今までは料金の側面だけやるとユーザーに何のメリットもないわけよ。あなたが例えばうちのロケーションで月に4000円使ってくれたたなら、2割ディスカウントしましょう、と。ゴールドカードにしましょう、と。こういうこともできるじゃないですか。我々のほうからいったらオペレータの人は料金設定とかそっちばかりいうんだけど、ユーザーはもっといろいろな特典がほしいわけですよ。例えばカードに住所を登録してくれたとしましょう。ほんと、中にはいやだっていう人もいる。でも住所やインターネットのアドレスとか教えてくれたらそこにいろいろな情報を流したっていい。こんなゲームがあるよとか、そういうことにも使える。例えば占いゲームやるのに毎回毎回生年月日を入力しなくてもよくなる。

僕らが一番知りたいのは何かって言ったら、リピート性。例えば100円で200ゲームやると2万円のインカムがある。でも誰がやってるかわからない。今まで、ロケーションテストで一番初めの時は朝から晩までクリエイターがついているから全部わかるわけだよ。そうするとリピート性がわかる。僕らからするとリピートのないゲームってあまり意味ないんだよね。一見さんがダッダッダッダッて5万円入れたってだめだよ。2万円でも年中同じ人が何回もリピートしてくれて、ゲーム時間が長いだけなんだけどそれのほうが楽しいゲームだってことだよ。こりゃいけると。誰でも一番初めは珍しいからやる。でもそれっきり。そんなゲーム作ったってダメなわけだよ。そういうような長いゲームがコンティニューしてできるとか、そういうデータをとれる。今こういうゲームが少し落ちてきたなとか、そういうのが全部サーバー使ってロケーションできる。いろんなことに僕は使えると思ってる。だからカードをどういうふうに使うかどうか、ユーザーのほうからいったら、そんなのはあまり関係ないわけだよね。要はそのカードを持ったら何のメリットがあるかって、メリットを出すような考え方をしなくちゃいけない。メーカーっていうのは自分の物差しで測るけど、逆なんだよね。今ユーザーが何を考えてるか、あるいはユーザーの気持ちになって何かをしなくちゃいけない。そういう使い方をすれば、いろんな使い方ができるようになる。ランキングなんかも全部できるわけ。自分で「このゲームは何月何日にやってどういうシステムでやった」とか管理できる。少しずつ俺はうまくなったな、とかね。下手になったとか、あるいは今日の中ではランクがいくつだとか、全国的にどのくらいのレベルなのかとか。



猿渡　楽ですよね。スコア集計なんか一番恩恵を受ける。もう日付単位で集計できますよね。

鈴木　今度、そうなってくると、メディアのほうもいろいろなことに協力できるかなぁと思ってるんですけど、実現したときには是非またこの話の続きがしたいね。

猿渡　そうですね。それでは本日はお忙しい中ありがとうございました。

Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる！

Column:02

いやぁみなさんお元気ですか？

前回はかなり危ないヤツだと思われたフシがあるので、今回はちょっとまじめな内容でいきたいと思います（前回同様みなさんからの要望、意見、質問、タイトルなども募集しています）。

さて、今回はビデオゲームの究極理論について考えてみたいと思います。ゲームにはいろいろなジャンルがあります。対戦格闘、シューティング、パズル、ガンシューティング、コンシューマに目を向けるとRPG、シミュレーション、などなど。中には分類不能の物があったり、新ジャンルが生まれていったりします。

物質では分子→原子→クォークと、最小構成単位がわかっています。では、いったいゲームの中に根ざしている究極の「理（ことわり）」とはいったいどんな物なのでしょう？知っている人も多いとは思いますが、大部分のゲームの時間の最小単位は「1フレーム」です。これは60分の1秒や30分の1秒、もしくは15分の1秒などの時間の単位です。ここでは時間の長さは問題にしません。要は「ゲームは1フレーム単位で動いているんだ」ということを理解してもらえればいいと思います。

では、この1フレームに着目してみましょう。例えば、1対1の対戦格闘などは突き詰めていけばこの1フレーム毎に最善の行動をとることが、相手に勝つための究極理論になるはずです。相手との間合いを計り、状態を見て、残り体力、残り時間、相手の癖などを総合的に判断して、ジャンプ、攻撃などの行動をすることになります。

また、これは相手にもいえることです。相手もまったく同様、1フレーム毎に最善の行動をとるようにしてくるでしょう。

ここで重要なのは「同一ターン（フレーム）に、自分と相手が同時に1つの行動をとり得る」ということです。

いやー、びっくりしました。対戦格闘ゲームも突き詰めればターン毎に行動するゲームだったんですね。まるでじゃんけんのようですね（と、いきなり理論を飛躍して）。そう、このタイプのゲームを「じゃんけんタイプ」と名付けてしまいましょう。

もう一つのタイプのゲームがあります。それはシミュレーションや、RPGなどです。これらのゲームは1フレーム単位で行動がとれるわけではなく、「ゲーム内で決められたターン」での行動になります。例えば、まず自分が攻撃を選択→相手が移動を選択といった具合です。これらの特徴をまとめると、「ターン毎に自分と相手の行動できる権利が交互に訪れる」ということです。

う～ん、これは将棋みたいですね。とりあえず「将棋タイプ」と名付けましょう。

で、実際にタイプ別に属するゲームをあげてみましょうか。

●じゃんけんタイプ
対戦格闘、シューティング、アクションゲーム

●将棋タイプ
シミュレーション、RPG

驚くべき事実が発見されました！対戦格闘とシューティングは同じタイプのゲームだったんですね!!（←無謀か？）しかもビデオゲームとはすべてターン毎に行動するゲームで、同時にするか交互にするかの違いしかなかったんですね!!!（←いや、だからぁ～）

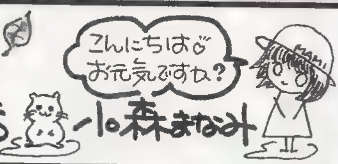
うーむ、いいのか？こんなまとめで。ところで、この法則。現実世界のゲームやスポーツなどに当てはめてみたらどうなるんでしょうかね？トランプとか、野球とか…。これは君たちへの宿題だ。各自考えて、きちんとリポートを提出するように。（といって、ごまかしつつ今回はフェードアウト…）



西谷亮（にしたにあきら）：株式会社アリカ代表取締役。長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

小さな森のないしょ話 小森まなみ

Column:01



まりもちゃんが死んじゃいました…。ちっちゃなジャンガリアンハムスターです。まぁるくて、ふぁふぁで、まっ黒い瞳が愛らしくて。夜行性のまりもちゃんは、同じく深夜にはがきの整理や原稿書きをする私と大の仲良しでした。

お仕事でうまくいかなくて、ため息つきながら帰ってきた日も、小さな両手でひまわりの種子を大事にかかえている仕草をみて、何度微笑んだことでしょう。

ねずみの一種のくせに、珍しく運動神経（？）のにぶいまりもちゃんは、ハムスターの大得意なまわり車もヨチヨチして下手くそ。それがまた可愛くて抱きしめてしまいます。「いい子ね」って。

何もできない、と思っている相手に「してあげる」ことが、知らないうちに自分のために「させていただいている」ことに気付くのです。ホットカイロより、もっと弱い温もりなのに、心の氷を溶かしてくれていました。

「ジャンガリアンの寿命は約2年。小動物は早いんだよ。マミちゃん、泣かずにちゃんと覚悟しててね」とこの夏しきりに、リスナーからお手紙をもらっていました。そう。君の言うとおりだったよ。丸2年のこの秋に、眠るように天国に逝っちゃった…。



まだ　ひまわりいっぱいあるよ
おふとんも　買ったばかりだよ
からっぽのおうちは
静かで　淋しすぎるよ
君の前で　作っていた歌も
やっと　出来上がったんだよ
もうすぐアルバムになるのに…
君には聴いてもらえないだね

長い長い　秋の夜…



●まみ姉近況報告●
いよいよ11/27メモリアルアルバム『presage』（プレサージュ）がリリースされる。10枚目というだけあって超豪華！元ユニコーンの手島いさむ氏、元TMN木根尚登氏、Pas de chat氏などアーティストの名曲ばかり13曲。初回封入特典も(1)トレカ2枚組、(2)クリスマスTEL参加券、(3)年賀状全員プレゼントなどもりだくさん。只今、好評予約受付中！予約ナンバーはKICS-706

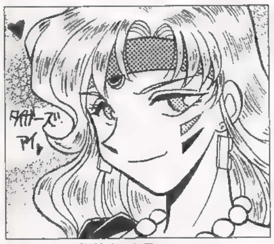
<こもりんの声のお仕事>
●PS版『3×3EYES－転臨王幻夢』（スージン・リュウメイ役）
●PS版『ドキドキ　プリティリーグ』（木村由佳役）
●ドラマCD『フォトジェニック』（桜井愛美役）
●PS版『どきどきON AIR』（綾小路まみな役）
メインはもちろんラジオのパーソナリティ。現在は4本のレギュラー番組を持っている。
『mamiのRADIかるコミュニケーション』（東海ラジオ・STVラジオ・KBCラジオ・ラジオ大阪）
『小森まなみのpop'nパジャマEX』（東北放送・ラジオ関西）
『小森まなみの君がそばにいれば』（文化放送）
『AsR Radio Revolution』（秋田放送・青森放送・岩手放送・山形放送）
エアチェックして聴いてみてね！

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の6

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

ハ～イ、今回はとっとと行きましょう。何たって、締め切り一週間も過ぎ…。
「(SE) DOGOOON!!何考えとるんじゃあ!!」
は…はい…。反省してます。
で、本日は2つのゲームにチャレンジ！
1つめは「超鋼戦紀キカイオー」。実はこのゲーム、何となく避けてたんだ…。まさにロボットアニメと言わんばかりのOP～個性的なマシンの数々…。ノリ的に「サイバーボッツ」かな？なんて思ってたんだけど、まあやってみましょう。
しかし、新しいから対戦台しかないし…いいや、行けー!!カーン!!あっという間に敗北。あちゃちゃ…、やっぱ俺、下手だな。操作方法くらい見とけって！
まあまあ使えるようになってから、今度は敵が来た。その時の「番組の途中ですが」っていうコメントはなかなかに笑えた。
ストーリーモードでまともに進めたのは、キカイオーだけだったし、アイテムをうまく使わないとだめだな…。ストーリーモードでゆっくり遊べれば、分岐なんかもあって、楽しめるぞ。まずは熱血主人公でチャレンジしてみるべし。名前を叫びなら繰り出す必殺技はイケル!!
で、珍しく2つ目のゲーム。やっと見つけたよ「SPIKE OUT」。ずっと探してたんだけど、意外と置いてるとこなかったんだ。しかも、8台も。さすが新宿だ…。
このゲームに理屈はいらん！殴って、殴って、蹴って、もうダメだと思ったら、スペシャル攻撃（名前は違うと思うけど、まあそういう意味の攻撃）。それでも足りなかったら、投げを覚えて、どんどん先へ進もう！初めてやると、かなりお金をつぎ込むことになるかもしれないけど、ストレス解消にもなるし、ムシャクシャした時にはコイツに集え！ってなくらいイケてるぞお～～。俺が使ったのは、金髪の逆立った兄ちゃん。名前は忘れた。できたら、他のキャラクターとのチームプレイっていうのもやってみたかったんだけど、生憎と一人だったもので…。今度は、連れのいる時にチャレンジだ。初心者が一人でやってると、確実にボコボコ、タコ殴り状態に遭うからな。まあ、それはそれでな～～～んか楽しめる、妙なゲームだよ、コレ。
追伸。秋の新番組「まもって！守護月天」「魔術師オーフェン」見てね。



カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第6回

庄司と加藤&後藤のあたまでてらぴ～

加藤洋之&後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



若人置き去りとアメリカ議会公聴会でも割と評判の当コラムだが（虚偽）、今回は時代の最先端を行くAMショーリポートだ。本誌のほうでも様々な形でAMリポートが掲載されていると思うので、業界の将来を見据えた客観的かつ理性的な報告はそちらを参照していただくとして、ここは僕なりの視点から感想を述べさせていただくとしよう。

てな、わけで…。やっぱ『レイクライス』～～!!もう格好良すぎて泣きそうです(T^T)（だからって泣くなよ>自分(^^;)

画面の隅々からタイトー一流の美学があふれ出ており、見ているだけで飽きません。スコアが画面の横に縦に置かれているのも今までありそうでなかったものでなかなか斬新です。逃した敵の数がパーセンテージで表示され、それが100%になると最終ボスが現れるという仕様も、懐かしの『ハレーズコメット』（あぁまた若人置き去りや）を彷彿とさせてくれます。会場では残念ながらきちんとBGMを聞き取る事はできなかったんですが、きっとこれも格好いいZUNTATAサウンドである事でしょう。あ～～格好いいぞ『レイクライス』。まだ完成度50%なのですが、今からプレイできる日が楽しみです。夢見そう(^^;)。

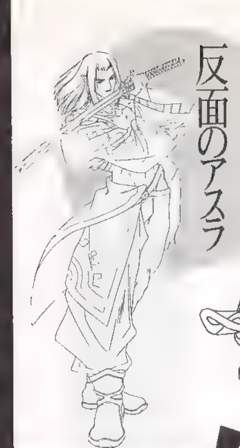
いきなり公開され会場の話題をさらったのがセガの新型CGボード『NAOMI』。『ドリームキャスト』互換基板らしいのですが、感心したのは基板だけではなく、筐体関係の企画も統一化しようという試み。特にドライブゲーム用、ガンシューティング用に汎用筐体が用意されていた事に目を引かれました。業務用ドライブゲームは事実上、大型筐体専用のソフトと化しているので、中堅以下の規模の会社では、アイディアがあってもなかなか自社で開発することは難しいのです。僕も昔、ドライブゲームのアイディアを思いついた事があるのですが、当時の会社の規模では筐体からの開発は難しいと分かっていたので、次の瞬間には自主的に没にした悲しい思い出があります(;o;)。共通規格のドライブ筐体が出来ればそのような悲劇（笑）もなくなるわけで、色々な会社から様々な内容のドライブゲーム、レースゲームが出てくるかもしれませんね。

その外ではカプコンの『キカイオー』が目を引きました。格闘ゲームなのに画面を見ているだけで楽しい雰囲気が感じられ、ついついプレイしたくなるタイプのゲームですね（ストーリーによってはシリアスなのもあるんだけど）。格闘ゲームでこんな楽しそうなものって久しぶりなんじゃないでしょうか。勝利至上主義、テクニック至上主義になりつつある格闘ゲームに一石を投じてくれる事を期待します（偉そう(^^;)）。

お詫び；本誌10月15日号に掲載の当コラムで「アイアン」を誤って「アンアン」と掲載してしまいました。ここに訂正してお詫びします。

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2



反面のアスラ



侍魂ふたたび

設定資料集【後編】

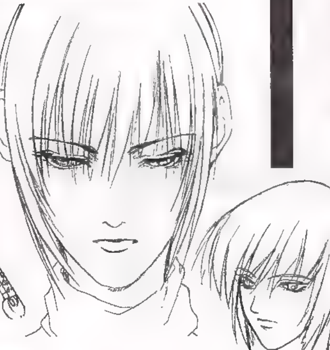
今回は修羅編。
「アスラ斬魔伝」に前作「侍魂」の設定画も加えて、フルボリュームでお送りします。

漆黒の復讐者 アスラ【修羅】

Story

Asuras=神を裏切る者という意味。
太古の昔、魔界にふらりと現れた正体不明の男である。
魔手と呼ばれるその手から七つの古代武器を召喚し、その剣術は天賦の才を誇る。
魔界全土を震撼させた男の牙は、頂点である壊帝ユガにさえ向けられたが、秘術の前に敗れ去り、闇の奥深くに幽閉されてしまう。
ユガ自身が倒れたことによって、呪縛が弱まった千載一遇の機会を、この男が逃すわけはなかった…。







記憶の彷徨人 色【修羅】

Story

前回のユガの呪縛から解放されて記憶の古里を求めて旅をする。
肉体的に成熟はしているが、精神的発達はユガに呪縛されていたために、不完全で不安定なものである。
そのアンバランスさが妖艶な色香を放ち、闘いにおいても隙を与える。
二本の直刀を使った華麗な剣術は見るものすべての魂を凌駕する。
今回、"反面のアスラ"に想いを寄せる。

孤高の兇客 牙神幻十郎【修羅】

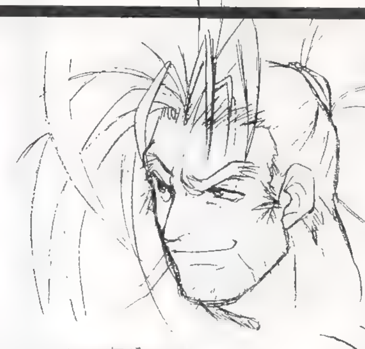


Story

覇王丸の宿敵。
その昔、花諷院和狆のもと、覇王丸と同門であったが、破門となりて人斬り稼業に身を染める。
その剣術は、強引で凄まじい太刀さばきであり、狂剣と呼ばれている。
洒落もので酔狂な一面もあり遊郭や賭場で幅を効かせている。
その凶暴な性格は幼い頃のトラウマからきている。

無頼の剣客 覇王丸【修羅】

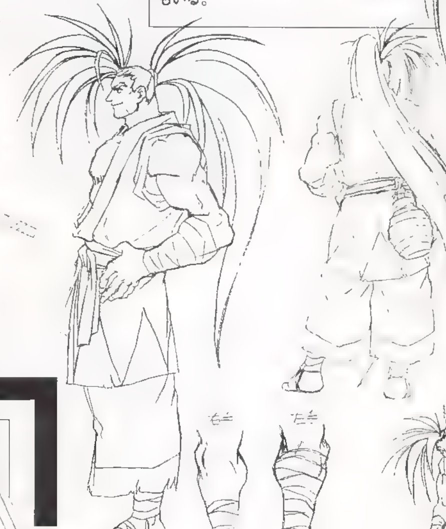


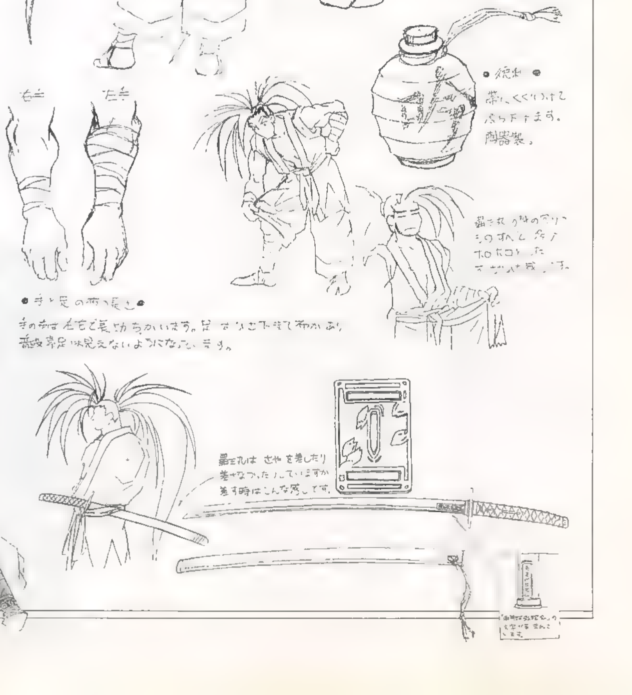




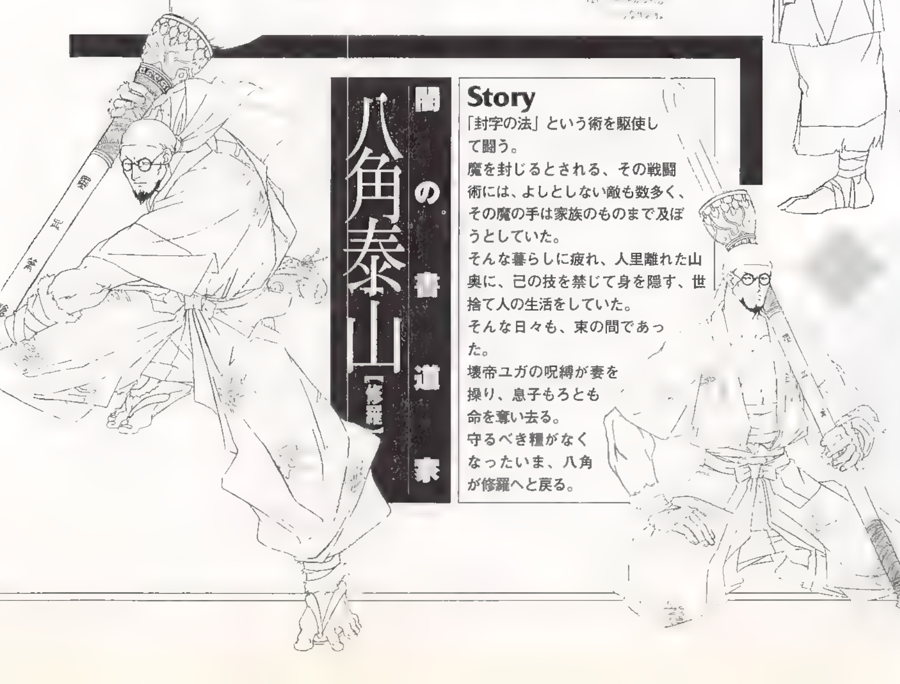
Story

無精髭に、酒瓶をぶら下げ、愛刀・河豚毒を帯刀する。己の信じた道を突き進み、幾度かの凶事に巻き込まれるが、その剣術と信念で生き抜いてきた、本シリーズにおいての看板的存在。
闘いにおいて豪快な太刀さばきには定評がある。
無類の酒好きでもあり、お静という女もいる。





闇の書道家 八角泰山【修羅】



Story

「封字の法」という術を駆使して闘う。
魔を封じるとされる、その戦闘術には、よしとしない敵も数多く、その魔の手は家族のものまで及ぼうとしていた。
そんな暮らしに疲れ、人里離れた山奥に、已の技を禁じて身を隠す、世捨て人の生活をしていた。
そんな日々も、束の間であった。
壊帝ユガの呪縛が妻を操り、息子もろとも命を奪い去る。
守るべき糧がなくなったいま、八角が修羅へと戻る。

アスラ斬魔伝

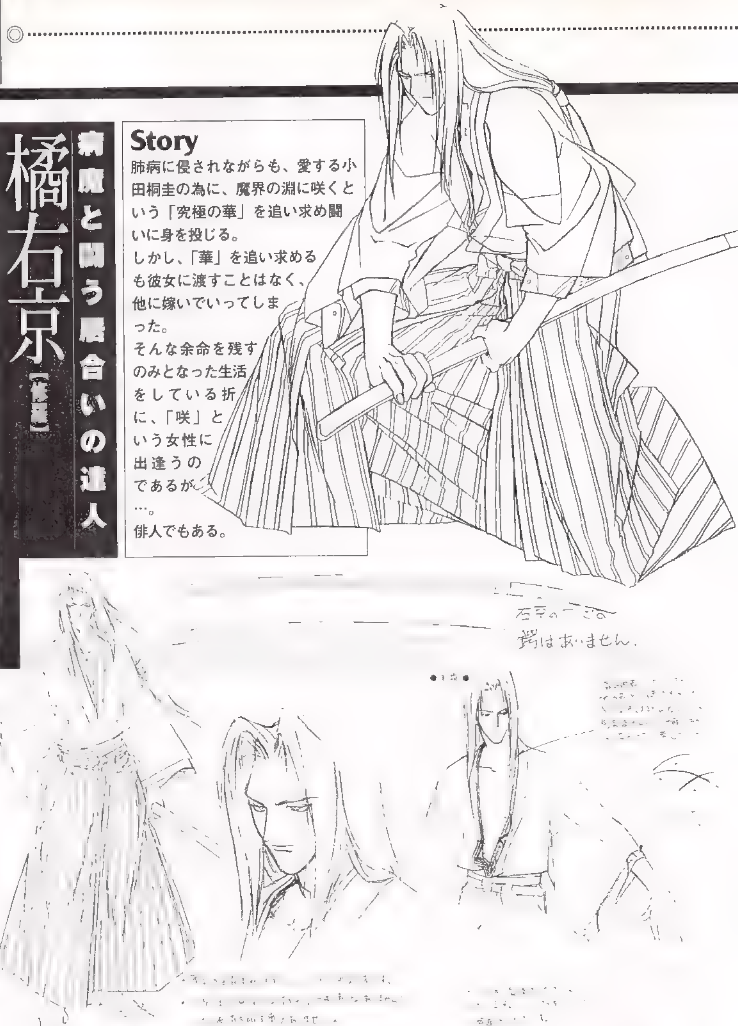
服部半蔵【修羅】
伊賀忍軍の総帥

Story
歴史に名を残すほどの優れた人物である。
数限りない事件を解決してくる。
息子・真蔵を天草に乗っ取られた時から凶事に巻き込まれていく。
忍術や剣術の腕前は語るまでもない。
沈着冷静な判断力、事態の先を読む眼力は、伊賀忍軍を束ねる総帥であるのも納得できる。
今回、松平定信の乱心の報が耳にはいるが…。



橘右京【修羅】
病魔と闘う居合いの達人

Story
肺病に侵されながらも、愛する小田桐圭の為に、魔界の淵に咲くという「究極の華」を追い求め闘いに身を投じる。
しかし、「華」を追い求めるも彼女に渡すことはなく、他に嫁いでいってしまった。
そんな余命を残すのみとなった生活をしている折に、「咲」という女性に出逢うのであるが…。
俳人でもある。

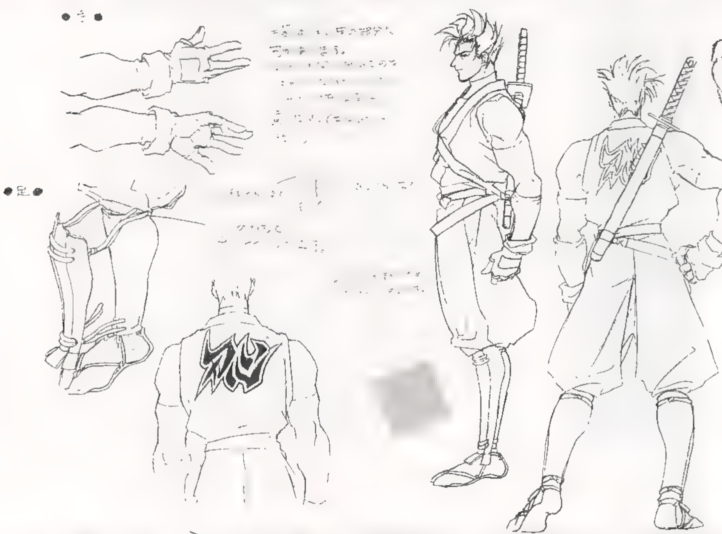


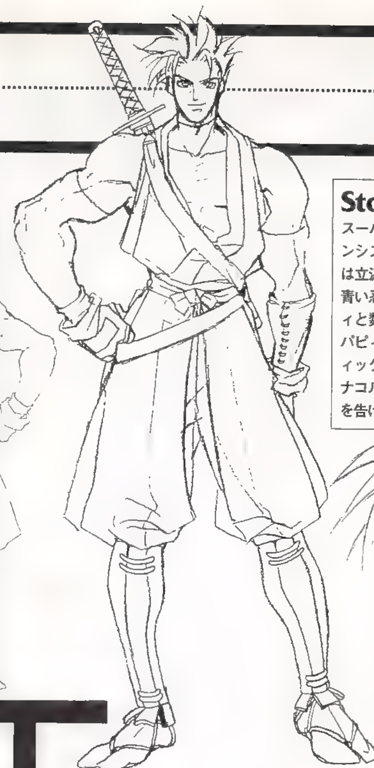
柳生磐馬【修羅】
異相の裏柳生



Story
表向きは、ある藩の姫君の守り役として暮らしているが、その正体は、裏柳生に目付として、その身を置く。
しかしながら、姫に対しての感情には、特別な思い入れがあり、心から親愛しているといった、心優しき大男である。
日夜、カラクリ研究に熱心であり、己の武器とする破岩丸もその一つである。
今回、羅刹として登場するカラクリを作成するが…。

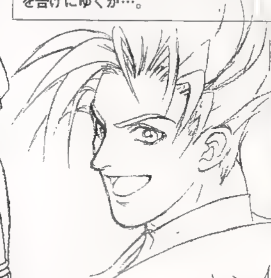
正義のアメリカン忍者
ガルフォード【修羅】





Story

スーパーヒーローを目指してサンフランシスコからやって来た少年も、今では立派な忍者として成長した。
青い忍び装束を身にまとい、愛犬パピィと数多くの凶事を解決してくる。
パピィと息のあった忍術はアクロバティックで強力である。
ナコルルに恋心を抱いており今回想いを告げにゆくが…。

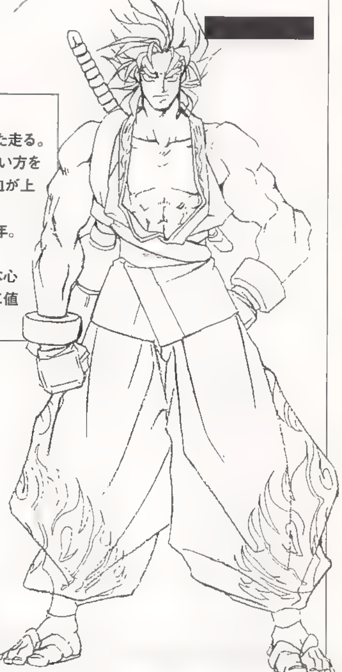




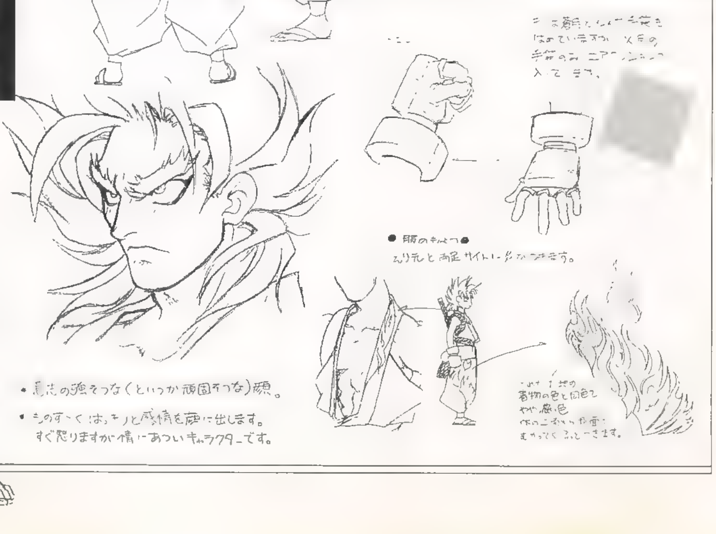
炎の熱血漢
風間火月【修羅】

Story

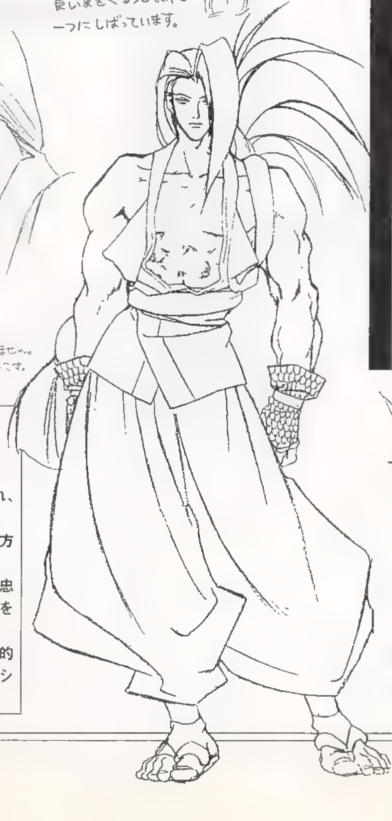
風間の里を飛び出し己の道をひた走る。
愛刀・朱雀と炎術を駆使した闘い方をする熱血漢ではあるが、頭に血が上りやすいという短所もある。
情に厚いという一面もある好青年。
妹・葉月を誰よりも思う。
兄・蒼月に追われているが、本心から憎む存在ではなく、尊敬に値する指標としている。







風間最強の刺客
風間蒼月【修羅】



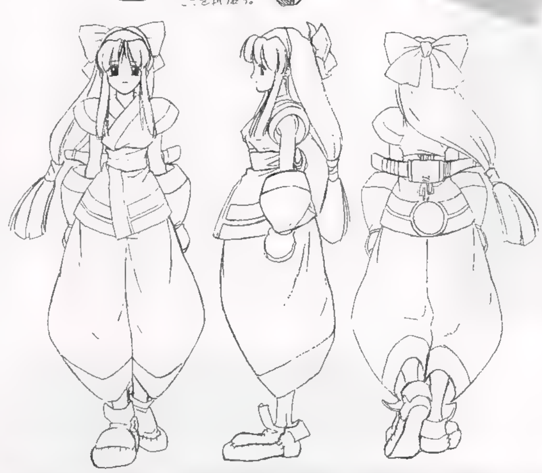
Story

里を飛び出した弟を始末するため、追い忍となる。
その実力は風間最強といわれ、弟とは対照的な水術と、愛刀・青龍を駆使した闘い方をする。
内面的にも、冷徹で任務を忠実に完了させるということを己の美学としている。
密偵・抹殺に関しては天才的なセンスをもつプロフェッショナルである。

アスラ斬魔伝





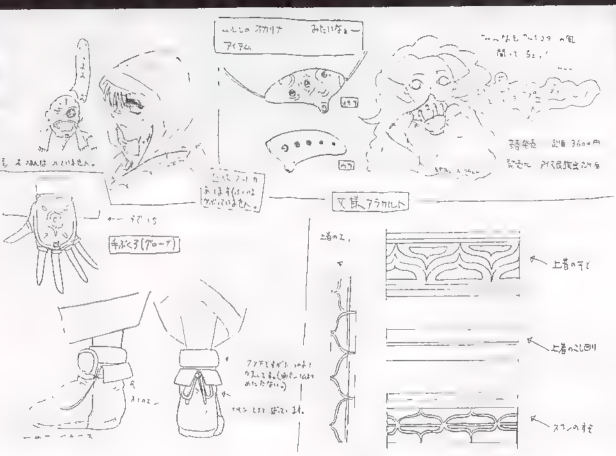


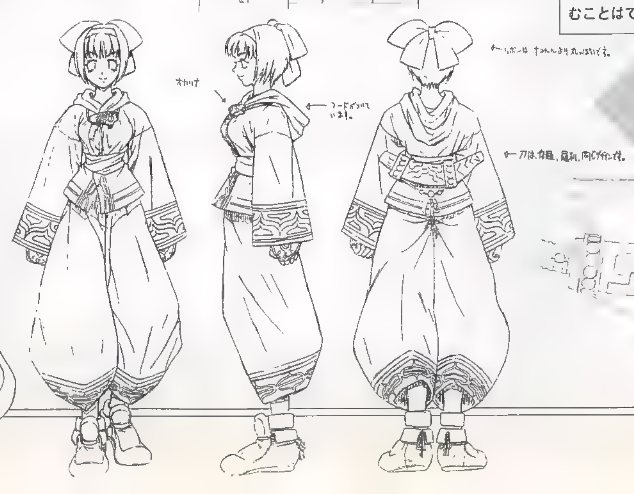


ナコルル【修羅】
アイヌの巫女

Story
自然を愛し、心優しく慈愛に満ちあふれた女性。
宝刀・チチウシを携え、愛鷹のママハハと共に行動する。
羅将神ミヅキの凶事で、一度死亡したものかと思われたが大自然の精霊たちに治癒されてアイヌコタンの森で眠りについていた。
壊帝ユガの出現とともに眠りから目覚め、再び闘いの渦へと、その身をゆだねる。
女として生きることと、巫女としての使命の狭間で葛藤する。







リムルル【修羅】
アイヌの巫女

Story
ナコルルの妹。
コンルという氷の精霊を駆使して闘う。
今回、姉に次ぐアイヌの巫女となっている。
甘えん坊で、姉のことが大好きであり、いつも心配している。
外見も姉を意識した装いとなる。
無邪気で一生懸命に姉の幸せを応援する姿は、多少の向こう見ずさはあれど、誰もにくむことはできない。

HYPER コナミ元気ロケ通信

リポート21

リポーター：メモだまみっちろりん

今回はチルコポルト茶屋町店でのビートマニアイベントを紹介！それにしてもビーマニ人気って相変わらずすごいよね。PS版も発売になって、ビーマニDJ現象さらにヒートアップか！?

チルコポルト茶屋町店 ビートマニアイベント

巷にビートな連中が増え、ダンシングオールナイトな今日この頃、お元気でしょうか。

さて、ダンレボ・ビーマニに始まる、コナミ音楽ゲームとくればまずココ、チルコポルト茶屋町を覗いてみましょう。ギャラリーの数なら関西最強。ビートマニアがうまければ、ややかわいいお姉ちゃんが黄色い声を上げてくれちゃうというないすなお店でござるよ。

当然、こんなお店を愛してやまない人もいっぱいいるんだ。今日はそんな彼らとお店とが合体！して行われたイベントを紹介するによ。

それはある日、常連RYUくんが「ビートマニアのインターネットのオフ会をしたいので協力してほしい」とテンチョーに直訴したことから始まった！どうなるかも、何人来るかも分からなかったけどテンチョーゴーサイン！やってみたらあんた！どえらいことに!!ギャラリー入れると100人超す大混雑ですますよ！

当日はプログラムに添って演奏が行われテクニックを追求する者・パフォーマンスに凝る者・アレンジする者、実に様々！最高だったよ！



異様な盛り上がり！ムッ、手前のバットは何だ？



これが「オフ会」の人々だ!!

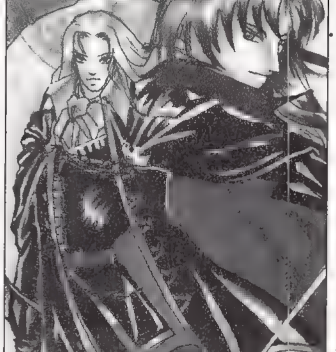


どうです、このギャラリーの人数!!「ビーマニ」は大した人気だのぅ！

そんなノリのいいチルコポルト茶屋町店にぜひ来てみてよね。

オフ会は第3回を検討中らしいよ。詳しいことはucchy's page(http://www.ucchy.com)をチェックしてみぃてくらさい(ジロラーモさん風)。

メーカー直営店とユーザーさんが一体になってイベントができるのって、やっぱりチルコポルトのいいとこだよね。チルコポルト茶屋町店では、今後ダンスダンスレボリューションのイベントも力を入れていくということなので、ダンサーは刮目して待て。ではばいいなら。



◀東大阪市　いまり菊花 様

プレゼント当選者発表

リポート19のプレゼント当選者発表です。たくさんのご応募ありがとうございました。

●Aコース：菅原祥子さん生サインポスター（1名様）
和歌山県和歌山市　辻本周一郎 様

●Bコース：ときメモ販促ポスター5点セット（10名様）
秋田県仙北郡　京極秀樹 様
愛知県刈谷市　宮前　剛 様
他8名様

●Cコース：PSソフト「実況パワフルプロ野球'98開幕版」（2名様）
兵庫県神戸市　上西崇夫 様
奈良県香芝市　川畑　実 様

●Dコース：ビートマニアバッジ2点セット（5名様）
奈良県橿原市　西内　英 様
他4名様

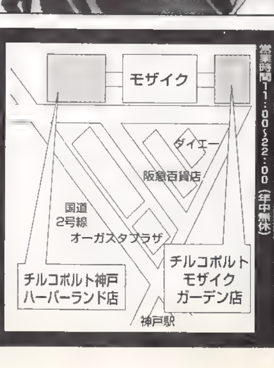
●イラスト募集●

元ロケ通信ではみなさんのイラストを募集します。良い作品は誌上で紹介していきますので、ガンガン投稿してね（ハガキでお願いします）。

テーマ　コナミやチルコポルトに関係する題材なら何でもOK

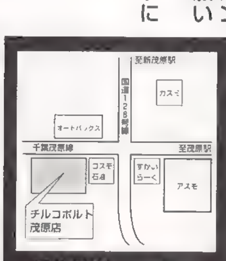
〈あて先〉　〒163-0448
東京都新宿区西新宿2―1―1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

元気ロケ全店MAP

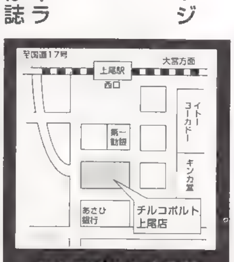


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内 [illegible]
営業時間10：00～23：00（年中無休）

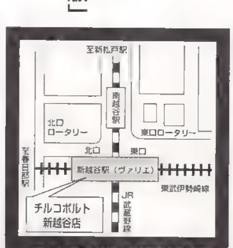
チルコポルトモザイクガーデン店
営業時間11：00～22：00（年中無休）



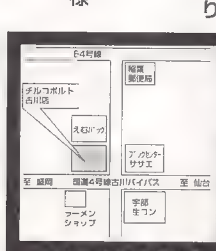
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

11月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
11/7　ダンスダンスレボリューション大会（17:00～）
11/14　ビートマニア3rd MIX大会（17:00～）
11/21　ダンスダンスレボリューション大会（17:00～）
11/22～23　くじ引き大会（13:00～）
11/28　ビートマニア3rd MIX大会（17:00～）

【チルコポルト茶屋町店】
11/8　以心伝心！KOF'98大会（19:00～）
11/15　アフロ限定ダンレボ大会（雨天中止）（14:00～）
11/22　ああ女神さまぁ～！オラタンデスマッチ（19:00～）
11/29　応援！松岡英明☆！ファイティングレイヤー大会（発売してたらね）（19:00～）
・11月中そんなあなたにプリクラ選手権

【チルコポルト草津店】
11/1　ストリートファイターZERO3大会（17:00～）
11/3　ビートマニア3rd MIX大会（18:00～）
11/8　ポップンミュージック大会（17:00～）
11/15　ダンスダンスレボリューション大会（18:00～）
11/22　バーチャストライカー2 '98大会（17:00～）
11/23　超鋼戦記キカイオー大会（17:00～）

【チルコポルト上尾店】
11/1　今度はダンスで勝負だ！ダンスダンスレボリューションゲーム大会
11/14　ポリンちゃん好き大集合！超鋼戦記キカイオートーナメント戦
11/22　オリジナルBeatを決めろ！！ビートマニアライブ
11/28　バーチャロンオラトリオタングラム、ニュータイプ強化トーナメント大会

【チルコポルト和歌山店】
11/8　第2回ビートマニア3rd MIX大会（15:00～）
11/15　第4回バーチャロンオラトリオ・タングラム大会（17:00～）
11/22　第2回ダンスダンスレボリューション仮面舞踏会（仮面はご持参ください）（15:00～）
11/29　超鋼戦記キカイオートーナメント大会。ヒーロー集結大戦争（17:00～）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
・毎週木曜日　ビートを極めろ！話題の音ゲー100円均一！！
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【チルコポルト茂原店】
11/3　アフロ斎藤とダンスをしよう。酸素必携。
11/7　ウルトラ大好評！クレーン機100円で2回遊べちゃう！其の参
11/19～21　ちょ～イケてるって感じ～プリクラやろう大集合！
11/24～25　片岡次郎（茂原市）お誕生日記念！メダルコーナーが熱い！
11/28　びいとまにあたいかいでちゅ。おやつは300円まで！！

【チルコポルト高松店】
11/1　KOF'98ランダムバトル大会
11/7　ストリートファイターZERO3 FINAL！
11/8　第7回サイキックフォース2012大会
11/14　第2回ブラッディロア2大会
11/15　第5回KOF'98　3menBATTLE大会
11/15　ライデンファイターズJET大会
11/29　第6回KOF'98　3menBATTLE大会

【チルコポルト古川店】
11/8　KOF'98大会
11/14　ビートマニア3rd MIX大会
11/15　ダンスダンスレボリューション大会
11/21　ポップンミュージック大会
11/22　ストリートファイターZERO3（仮）大会
11/28　ビートマニア3rd MIX大会
11/29　バーチャロンオラトリオ・タングラム大会
・毎週水曜は女の子に超お得なレディースDAY開催中

【チルコポルト新越谷店】
11/3　超鋼戦記キカイオートーナメント大会
11/8　対戦ホットギミック快楽天大会
11/15　サイキックフォース2012大会
11/23　ダンスダンスレボリューション大会
11/29　ビートマニア3rd MIX大会

投稿イラスト大紹介～っ!!



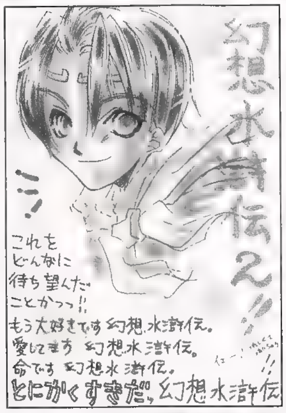
◀郡山市　相楽さおり様



▶神戸市　小林絵美様



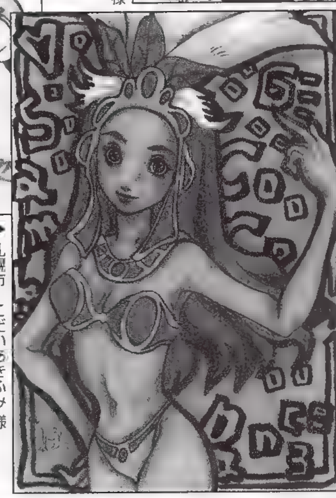
▶横浜市　館林こあら様



▲鎌倉市　沖ツツマサ様



◀枚方市　月波幸音様


▶札幌市　こだいあきふみ様



▶梅津郡　金田慶子様



◀富山市　千鶴様

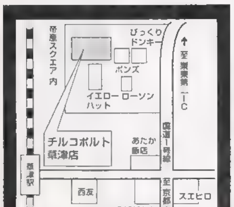
【チルコポルト新宿店】
11/1　バーチャストライカー2 '98ウインターステージ第1節
11/3　ダンスダンスレボリューションベストダンサー決定戦
11/8　KOF'98トーナメント大会
11/15　バーチャストライカー2 '98ウインターステージ第2節
11/22　ビートマニア3rd 2ndLIVE
11/23　ゲームの日だから全ゲーム100円＋プライズ取り放題！！
・復活！？メモだまランキングマッチ
11/29　みんなでぽっぷんポップンミュージック大会

【チルコポルト梅田店】
11/22～23　UFO景品難易度ランクダウン作戦？（景品バカ取れ）
11/28～29　ときめき景品大抽選会

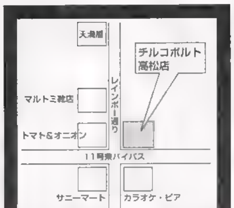
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

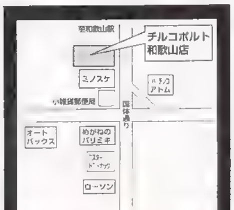
●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



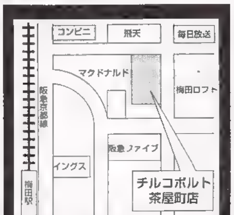
チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00（年中無休）



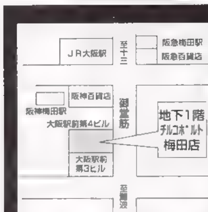
チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）



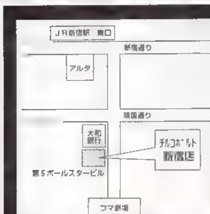
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミソスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

進路順調

セカンドラップの集計はひとまずこっちへ置いといて…。
今回は９月30日までの中間報告をしよう。

カプコンなんです！

第４回

２周目に入って現在……、ＥＬＦ君がトップを維持！

ちわーっス。皆さんから要望のあったりした新企画は今はまだ準備中やけど、時期的にセカンドラップの集計結果もまだ掲載できひん。てなわけで、今回はとりあえず中間報告をばお送りしよか。

まずは見出しでもあった通り、現在トップを走るんはプラサカプコン横須賀店のＥＬＦ君。今回はブランカにマシーンチェンジって感じやな。それを追ってたＮ・Ｕの前には、新たにプラサカプコン野幌店の天狗男息子君が、頭ひとつ抜きん出た。神奈川の１位を北海道と大阪が追っている状況やな。ワイとしては大阪に勝ってほしいんやけど、ここは公平を期して皆を応援しとこか!!

さあ、このままＥＬＦ君が独走を続けるのか？それとも後続グループが追い抜くのか？それともさらに後方から新勢力が…。大会は終わったけれど、こっちのレースはまだまだイケてるでぇ！

キャラ比率とＩＳＭ比率を前回のと比べてみよう。前回と同様、ロレントが（29分の）５人で最多やが、さくらとローズも４人と多いな。また、前回にはあった春麗とザンギエフの名が消えてもて、新たにブランカ、かりん、キャミィの３人が入った。が、まだすべてのキャラが出揃ってはいーへんな。ここはひとつ他のキャラ使いに頑張ってもろて、ぜひ全キャラランクインさせよー!!（一部キツって話もあるが）

ここでちょっとお知らせや。攻略記事中で発表した、ボタン同時押しスタートによる特殊ＩＳＭなんやけど、このレースでは、スマンけど使用禁止や。堪忍してや。

チャレンジ！ハイスコア（〜9/30）

スコアネーム	店舗	スコア	キャラ	ISM
ELF	28	6481200	ブランカ	X
天狗男息子	26	5865100	さくら	X
N.U	1	5621200	豪鬼	X
DLMA-ひろぽん	7	5444600	ケン	X
M&H	25	5362800	さくら	Z
ぽけもん(熊取)	5	5303400	さくら	X
ぽけもん(熊取)	24	5157400	さくら	X
(Y.N)	6	4918600	リュウ	Z
YMD土佐	19	4901600	ローズ	X
SCC-N.Y	14	4711600	ローズ	X
ゴンタ君	3	4693900	ロレント	Z
OKU	17	4687100	さくら	X
のりぷー	27	4557500	ローズ	X
松田善行	15	4547900	豪鬼	X
ELF	13	4525400	ガイ	X
のりぷー	21	4366200	ローズ	X
T.H	10	4301300	ロレント	Z
のりぷー	29	4290600	ローズ	X
佐々木隆史	22	4123500	ガイ	Z
JA	11	4096400	ケン	X
ASH	18	4014900	ロレント	X
なるなる古田	12	3979100	サガット	X
D.Q	4	3953500	ロレント	Z
NAP	16	3675600	ローズ	Z
XYZ	20	3574400	かりん	Z
ロシアンアッパー	2	3078700	R.ミカ	Z
YTK	8	2887400	キャミィ	Z
LUFY	23	2697200	R.ミカ	X
ゼットマン	9	2496600	ロレント	Z

※店舗のNO.は下の参加店リストのNO.に対応しています。

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724（39）8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565（88）8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082（815）5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(82)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0-100
☎0468(25)1471

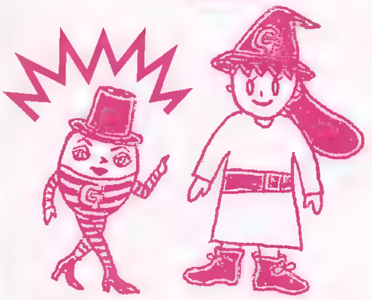
㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

新企画ただいま企画中！

引き続きZERO3は集計してます。

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康

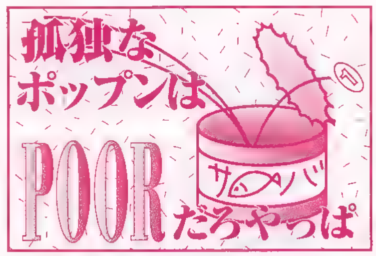
アイランド



☆ハイパービシバシチャンプの名前入力画面で、あらかじめ用意されたネームを選んだ場合は勝利画面で絶叫してくれるのです。「勝者エロマンガッ――!!」やめて、頼むから。

（5歳ぐらいの女の子がガンシュー・テラバーストにチャレンジ。体より銃のほうがデカくてふらふらしてた。大きくなれよ　㊾番　エロマンガ）

今月のいっぱつ



☆1998年9月26日、「RACING JAM」のチャプターⅡが入荷して、はや2カ月になるサーカス荒江店に行ってみると、AMショーで話題になった（であろう）あのゲームが姿を現した。「キカイオー」？それもある。このゲームならではの特殊操作に慣れれば、それなりに楽しめそうだ。何よりも、初プレイでポリンを選んでしまった私は、そのストーリー展開に　岡野にVゴールを決められたイラン選手のごとく―激しく死亡したのであった。

しかし本題はこれではない。さらに激しく死ねるゲームが、この日入荷したのだ！その名は「ポップンミュージック」。そう、もう1つのビートマニアと呼ばれる（？）ゲームである。あのハイパービシバシチャンプを思わせる、大きめのボタンが9つ。No.235の付録に載っていたとおりの筐体デザインである。曲目も、ビートマニアに比べると、やや親しみやすいと言える、ポップなものがそろっており、「ファンタジー」、果ては「アニメヒーロー」などというジャンルまで存在する。ビートマニアで鍛えた腕が、どこまで通じるか…。

1回目のプレイは、まず慎重にビギナーから始める。タイミングをつかむのは、それほど難しくはない。ボタンが9つもあると、さすがに忙しいが、とりあえずビギナーはクリア。

しばらくたってから、ノーマルをプレイ。さらに上のランクの曲をやろうと意気込んだはいいが…。画面全体に、情け容赦なく音符が降ってくるぅ～～～ッ！文字通り手が回らァ～～～んッ!!というわけで、1曲目の「Jテクノ」は、終盤の追い上げでなんとかクリアしたものの、2曲目の「レゲエ」では完全に死亡。女性ヴォーカルがわりとイケてるのだが、やはり1人でやるには、ボタン9つは多すぎる。しかもデカい。

以前のアイランドに「ビートマニアを6人でプレイ」というネタが載っていたが、このポップンミュージックは、複数の人数でプレイすることを前提とした作りになっている。しかも、何人でプレイしようが、1クレジット分のコインがあれば十分なのだ。これは、同志を誘ってセッションすべきであろう（この日も、1人で何回も連続でプレイする強者がいたが）。

「ほら、ジュンペイ君、そんなところで死亡している場合じゃないわ。このケイ姉さんといっしょに、ポップンミュージックやりましょ。ほら、ポリンちゃんも。ポップンミュージックの3人プレイなら、別に問題ないでしょ？ね、サオリちゃん、あなたもいっしょにどう？」

P.S. でも、なぜか「弾銃フィーバロン」はここにも入っていなかった…バタッ（死亡）。

（福岡県　Lieber KONAMI君ⓐ）

Ⓜポップンミュージック、実は私も超オススメ！AMショーでは、1回プレイするのに20分ぐらい並んだんだけど、それでも3回やったぞ！ビートマニアがうまい友人と2人で、ノーマルをクリア。やっぱ、最後は「アニメヒーロー」でしょ！

このゲーム、ビートマニアのハード＆クールな感じが、ちょっと入り込めない気がしてる人にもイケる、ポップな画面と曲調が最高。友達との協力プレイ感もヨイので、友達と騒ぎながら、モグラ叩き感覚で楽しむが吉。



↑（京都府　漢印空手4th君①）
Ⓜセンスいいキャラデザインだよね。ジャムおじさんも違和感なく棲息。

議論の夕べ

Ⓜ「青少年犯罪とゲームバッシング」についての意見が、このコーナーに絶えず届いている。以前にも新聞記事とともに意見を送ってくれた服部敏之君から、再び意見が届いたぞ。

☆青少年犯罪は、ゲームが影響して多発しているわけではない。僕はNo.226でそう述べましたし、今でもそう思っています。

以前紹介した新聞記事と同じ新聞で、今度はこのような体験談が載っていました。この文章を読んで、いろいろ考えさせられました。ゲームはみなさんもよく知っている、あの人気ゲームだと推測できます。たしかに、このようなゲームは、内容、画面ともに過激だし、メーカーが血しぶきを緑色に変更できるように制作し、ゲームセンターも実際に変更しているところもあるほど、グロテスクな演出です。でも、こういった世界観を体験できるのは、ゲームや映画の中だけだし、内容や演出が過激すぎるといった理由で規制が厳しいと、ゲームとしてつまらなくなったりするのではないでしょうか。もっと極端な場合、ゲームそのものがなくなったりしかねません。

この小学四年生の男の子は、ゲームに熱中するあまり、お客さんにあいさつをしなかったようですが、ここで問題なのは、風邪で休んでいたにもかかわらず、安静にしていることなくゲームに夢中になってしまったことと、あいさつをしなかったことの2つだと思います。敵を倒したりして歓声を上げたり、やられたら悔しがるくらい、ゲームに夢中になってしまうことはよくあることだし、まして小学四年生くらいの子供には、当たり前のようにも思えます(かえって黙ってプレイしているほうがコワイ…)。

でも、この男の子がゲームと現実が区別のできない性格だったり、夢中になるあまり、周囲が見えないまま成長していったらたいへんなことです。

僕も、電車でGO!をプレイしたあとは「本物を動かしてみたい」と思うときがよくあります。でも、これはあくまで夢であり、まさか「本物の電車をこっそり動かしてやろう」なんて考えている人はいないでしょう。電車でGO!がきっかけで、運転士になろうとする人はいるかもしれませんが、それはたいへん喜ばしいことだと思います。ゲームが夢を生んだのですから。

ゲームは、現実世界では体験できないことを疑似体験させてくれる、数少ない、僕にとっては大事なものです。ゲームは悪者ではないけれど、現実と空想の区別のつかない人が事件を起こすなら、たいへん悲しいことです。

(新潟県　服部敏之君⑮)

Ⓜうちの母にこのことを聞いてみたら、「悪影響はあると思う。アタシの友達もそう言ってるわよ」だって。でも、さすがゲーメストライターの母、こんなことも言ってた。「映画の感動シーンみたいに、いい場面もあるんでしょ?」理解してるじゃん、母!「でも、アタシたちはやらないからわかんないもの。ただ何も考えず、何も感じずに作業してるようにしか思えない。無機的な人間ができちゃうんじゃないかって、心配するわね」

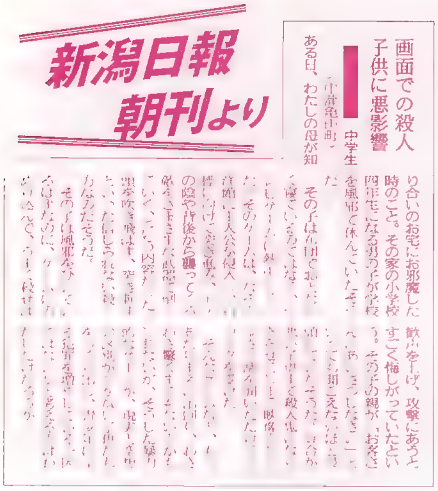
以前にも書いたけど、ゲームという文化がまだ新しくて、ゲームの世界をよく理解してもらえていないことがわかる。ゲームのよい面を早く理解してもらうために、私たちに何ができるだろう?考えてみてね。

○Mioから提案。

12月末日売り号の議論の夕べでは、特集を組もうと思います!議題は「受験とゲーム」。受験生で、ゲームが思い切りやれない人も多いでしょう。勉強法、受験法、ゲーム法(笑)、体験談、受験生へのエールなど、何でも送ってみてチョーダイ。

しめきりは11月25日必着。

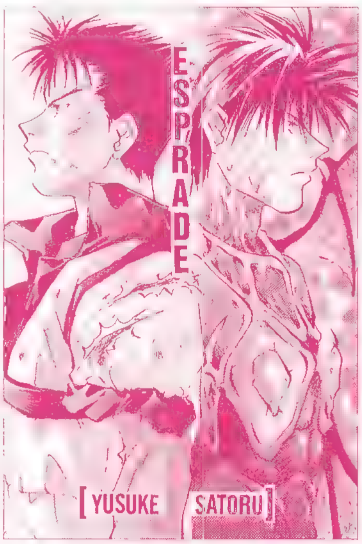
新潟日報朝刊より



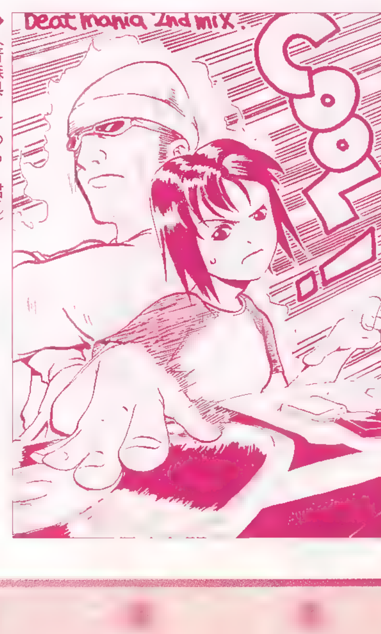
画面での殺人　子供に悪影響

中学生

ある日、わたしの母が知り合いのお宅にお邪魔した時のこと。その家の小学校四年生になる男の子が学校を風邪で休んでいた。[illegible]



➡(福岡県　自力クリア記念逢坂くゆりさん②)
M1コインクリアおめでとう!傷つきながらも戦い抜いた日々を忘れないで。



➡(青森県　てつろー君③)
☆DJ KONAMIが憎たらしいーほど強かったら燃えるー



⬆(静岡県　美木春奈さん④)
☆氷の心は冷たくとも、その思いを変えることなく閉じこめて…。

福田&Mioから　またまた　がんばれ受験生!

福アイランドから業火な粗品あげます!円奴M(Mio)がみんなの受験の気休めにとお守りを提案・企画・製作したのだ。アイランドスパイスと呪法をMIXした電波グッズ。さらに○○さんのサインも入って相当御利益があるとか。欲しい人はメストでどんな記事が読みたいのかなど書いてアイランド内「フッ素配合☆お守りスペシャル」係までね。御中不可。受験人でなくとも「俺は生涯虹色高校受験中だぜ!」なる人もどーぞ。つーことは私も対象だね。　11/20当日消印有効

土地製作者集



⬅（東京都　ＱＱＱ君㊁）
☆モニター上でマスコットが踊る踊る　ミー欄鈴のキメポーズがナーチャイでよい



➡（大阪府　虎杖せなさん⑥）
☆隠しコマンドでラスホスも使えるランドメーカー、建てられたら建て返せ　そしてなにげに愛華アイランド。

破壊正方形

蓋房子

ゲーセンで「ハウス・オブ・ザ・デッド」をプレイしているカップルを見た。2ボスで彼女のほうが一足先に死亡。コンティニューしようとしたんだけど、この彼女は何を考えたか、こともあろうに千円札を筐体に投入しようとした。…すごい強者だ。
（福岡県　ＯＨ－ＲＡ君㊁）

☆ビギナー向けゲーセンスターティングマニュアルの出番。先輩「おいおい、ゲメ子ちゃん。お札ではゲームはできないんだぞ、こいつぅ」ゲメ子「そーなんですかぁ。なんでだよこん畜生エへ」みたいな。

ちと古いが、ポケットビスケッツみたいに100万人分署名を集めたらファイターズヒストリー復活しねーかな。ファイヒスVS.ブレイカーズとかやってくんないかな。
（青森県　おまえ君㊁）

☆ジョジョゲーム化で驚異感覚がマヒ！アチョーなVS.や続編にも耐性できた感じだ。といいつつ乙女繚乱に2ドキ。



⬅（愛知県　ストロベリージャムさん⑦）
福キューティーキューティ、キィーティペーアー。



⬅（宮城県　香彩ミズキさん⑧）
☆カムイは言っているわ。「闘いなさい、私たちとあなたたちのために」

国民総『俺たち党』

☆その日もなんやかんやで50円ゲーセンに陣取り、私は低迷する日本経済流通のために散財を繰り返していた。その総計が国連予算に並ぶ幻が見え始めたころ、私は不意に我に返る。
「いかん、私のような若人がこれでは日本は『怒首領蜂』1面ボス並にダメになる!!」
つまり弱虫。突如私の中に、日本をインドにしてしまえ的使命感が湧き上がったのだ。
この緊急回避な突発的思想をなんとしても世に知らしめるべく、私は県内の母校に向かった。そこには常に世界の覇権を得るべく修業を続ける、我が魂の師匠たる毒先輩（ＯＢ）がおられる。モンゴルへと荒行に出るべく、腹筋を鍛えたりなさってるご様子だ。
「先輩!!日本はもうダメです。某火蜂並です!!このお箸の国を救うため、策を!!」
焦りに濁る私の瞳を、しし静かに見つめ返しながら、毒先輩は重々しく口を開いた。
「焦んなっちゅ～の。それについては俺、とっくに考えてあンよ」
フランクな口調で私の心を解きほぐしてくれる。さすがだ。『シルバーガン』のラスボスの巨人を「よゆーぅ」と鼻歌しつつ轟沈させるこの人の前に、私は赤子に等しい。ニヤリと笑い、毒先輩は申された。
「……俺たち党」
お……俺たち党!?なんか『新党さきがけ』と聞いた瞬間、「魂!?」と反応してしまったあの日を思わせる響きだ。つ～か強スギだ!!
「そ、それは一体…まさか衆議院立候補により国会に新派閥を!?」
「ちいせェちいせェ。内閣を牛耳った後俺党は独立し、海の上に小国家を打ち立てる!!」
「俺国っスか!?」
「国民は俺たちのみ!!マイ基板を持ち込みした者のみ入国可!!レアゲーなら即幹部!!」
「じゃあ、どんなゲームか名前しか知らんスけど『カロリーくん』なんてどげなカンジ!?」
「将軍」
……ふと気が付けば、日本より俺たちがダメじゃん。
つ～かねぇ…ウン兆円減税なんて言うなら、まず国家の金を国民に返せ。投票に来てくれる人に一人千円あげると言えば、投票率は凄くなると某人がおっしゃってる。凄いね国会議員、もちっと給料減らせよ。あんなにもらうから悪いこともしたくなンだよ。
経済が不況から脱すれば、きっとアーケード業界も盛り上がるに違いない。ここは一つ、我々俺国民が力を合わせて国を変えるフリ。俺たち党万歳!!ビバ、俺たち!!素敵だよ俺たち!!
…な～んて、総理大臣が橋龍じゃなくなってたのに八月末に気が付いたような私が言うことですかねぇ？今誰？ナカソーネ？え、小渕っチ？う～ん…。
（千葉県　ちくわミサイル君㊁）

福たとえ先が異次元でも、国を我が手で導かんとする姿勢って大事ですよね。とりあえず私も入国手続きお願いできます？バンプレストのＯＮＩーなんですけど（独房決定）。

のんきな日常

♨キカイオーのディアナ17（セブンティーン）を「ワンセブン」や「じゅうなな」と読んでしまう、という人がいたけど、自分は「機鋼天使」を「横綱天使」と思っていたことに、最近気づいた。
（広島県　笠原仁巳君㋕）
Ｍ走ったり跳んだりするたびに、必要以上にドスドス音がし、言葉の最後はかならず「…でゴワス」。…美しくない…。

♨友人との会話。
私「今度のサムスピって、何か面白いシステムある？」
友人「逆タイムリリースなんてあるんじゃないかな」
私「どうなるの？」
友人「1カ月後に右京が病死…」
私「わ～～～」
（長野県　加古兄君㋖）
Ｍ時間がたつにつれて、キャラセレクト画面で右京の近くだったキャラに、次々とその病気が伝染したり…ヤバいわそれは。

♨友人「裏ジョーって、表と挑発が違うんだぜ」
俺「何ィ!!前を出すのか!?」
失礼しました。
（兵庫県　夢遊人君㋗）
Ｍ……。モザイクかボカシ入れないとな。しかし、前の加古兄君といい、みんなスゴい会話してんなあ…。

♨みなさん、9月12日のテレビ東京の番組「シネマ通信」を見ましたか？マーヴル社がオープンさせた、マーヴルコミックのレストランなるものを!!
紹介されている店内を見れば、すべてマーヴルものばかり。マーヴルコミックのヒーローのコスプレ（？）をした店員と、キャラクターのイラストが描かれている壁。パニッシャーのイラストににらまれながら食べるメシは、さぞうまかろう……。
そして、出されたメニューに「シルバーサムライ・サラダ」なるものが。一瞬でしか画面に出なかったため、どんな見てくれなのかはわからずじまい。いったい、どんな材料を使っているんだろう。たとえば煮干しとか。
（千葉県　会田惣君㋘）
Ｍそのお店って、どこにあるの？やっぱりアメリカかな。シルバーサムライ・サラダ、ぜひ食べてみたいなあ。会社のお金で取材…はムリですよね、社長。

♨好きなキャラへの愛を、イラストで伝えたいが、僕のようにイラストの描けない人たちはどうすればいいのだろうか…パティィィーッ!!（マイト風に）
（和歌山県　虎君㋛）
Ｍどうしてもイラストで表現したい、というのなら、がんばって絵の勉強をするしかないけど、ほかにも表現方法はいくらでもあるよ。小説や詩といった文章、フィギュアなどの立体造形。コスプレしてそのキャラと一体化すること。ゲームキャラなら、そのキャラを誰よりもうまく使いこなそうとすることも、りっぱな表現だ。自分に合ったものを探してみよう。何にせよ、愛に努力はつきもの？かな。

♨最近、ニーナやサラやパイにはあきちゃったので、かりんやさくらや、マチュア、バイス、シェルミーなんかの2Dの女にのりかえようとしているのだが、なかなか手強い。どうも平面女よりも、多面体女のほうが性に合っているようだ。その中で、最近見つけたとびきりの女が、アイヴィーである。ニーナやサラ以上の色っぽさ。惚れた。でも、シェルミーの足や胸も気になる今日この頃…。
（福岡県　野美山洋一君㋚）
Ｍ頭身の高い、モデルみたいな女性が好みとみた。3D女はそういうタイプが多いもんね。野美山君は2D格闘が苦手らしいけど、対CPU戦で遊びながらでも、シェルミーの脚線美を楽しんではどーか。



⬆（岡山県　イッサ君⑪）
Ｍハガキ2枚の大作!!別々に届いたからチト混乱したぜい。



➡（埼玉県　萩原音泉さん⑨）
☆一瞬の美技、永遠の熱狂。


➡（千葉県　S.N.O君⑩）
☆魔性の剣はすべての思いを飲み込み、今日もあてなくさまよう。

わくわくオラオラランド

☆ジョジョの攻略記事ではジョジョっぽい文章でやってほしい。たとえば…
Q：ルガールに体力負けしてる時、デッドエンドスクリーマーを使われるとわかっていても、しゃがんでくらってしまいます。どうしたらいいでしょうか？
A. まだわかんねーのかッ！オメーはビビッたんだ。技のせいじゃねえ。心の奥のところでオメーはビビったんだ。いいか、その気になりゃあオメーは誰にも負けねェ。頼りにしてるぜ。
Q：さすが兄貴だっ、やっぱり兄貴はすげえやっ！
（埼玉県　ダニー（犬）君㋛）
Ｍ私としてはP・鈴木氏にその辺を期待。

☆カプコンがジョジョに手を出したことは「ジャンプVS.カプコン」という対戦格闘ゲームが登場するのは時間の問題だ。
（北海道　Mr. BOO君㋢）
Ｍぬ～べ～って強そうじゃない？㋩ファミコンジャンプじゃん。マイキャラは大相撲刑事で決まり。



Ｍそう!!ゲーメスト大賞も当然いただき!!⑫

暴満館
The House of Full Violence



↑(福岡県　ハイパーT隊長⑬)
☆ウルト◯アイでもベーターカプ◯ルでもないのです(情報提供:コドモ谷プロ)!

Gガン見れば 快楽天も、より快楽

編 以前波乗りピカチュウネタを載せたところ、「テムジンのあれはガンダムマックスターだと思ってました」というアンケートが届いていました。たしかにその線もあったのでですが、エンジェランとフェイエンではチボデーギャルズに2体足りないじゃん?って気がしてあえなくボツ。スマン。

☆グラディウスが復活するということで、とてもうれしいですね。グラディウスⅢをクリアするために自前の攻略ノートを作ったのが、なつかしく思えます。
ゲーメストにグラディウスⅢの無敵禁止の記事があったのに、何回かやってしまいました。すみませんでした。
(山梨県　不眠症です君(せ))
☆懐かしさとともに罪の意識まで蘇ってしまうわね。ジャッジは閻魔様に任せるとして、今はもう一度攻略ノートを作るとき!



☆AMショーの付録を読んで思った。
「ダライアス≒オーシャンハンター」?
●世界に七つの海があり、そこには七匹のモンスターが棲むという=BOSS7!
●それらを倒すために2人の少年が立ち上がった(このへんが=ではなく≒)
最終ステージはマッコウクジラだったりして…。
(山形県　L.A君(そ))
編 チャロンスティックの使い回しコンパネに輪廻転生の縮図を見た思いよ。

☆オセロしようよ…難しい!勝てない!怪談が夏の内に終わりませんでした。全グラフィック公開希望。
(新潟県　竹田オセロット君(た))
編 オセロは自分の手にCPUの反応は何通りあるかがすぐはじき出せれば勝率UP。難しいと思うけどね。

☆「超鋼戦紀キカイオー」ワイズダックのゴンザレス隊は絶対一人は死ぬと思う。
(新潟県　太田滋君⑤)
編 分岐ストーリーの後味の悪さはピカ一。みんなやろうぜ「重装甲陸戦兵器」「ワイズダック!(↑五人で)」

☆特別定価はリニューアルすると次のいずれかになるだろうか
1:外道定価
2:もう、買うしかないみたいな~定価
3:チラリズム倍増定価
(沖縄県　みなみのDIO(こ))
編 めっきり安くなった感がある本誌であるが、定価に戻っただけなんだな。これが。



エロス村

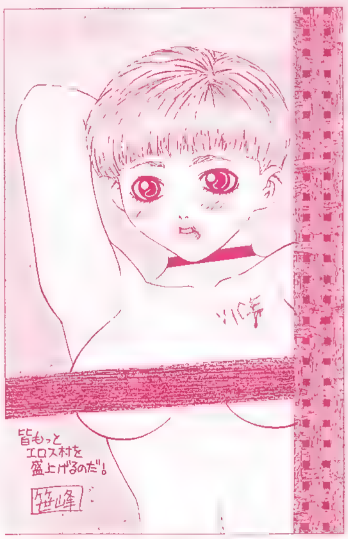
☆正直に言って、自分はエロス村には関係ないと思ってましたが先日気付きました。自分も"エロス村民"なのだ!
それは一週間ほど前、自分がストZERO3をプレイしている最中のことでした。自分の使用キャラはすべてがナゾのおネーサマ「ユーリ」さん!勝ちポーズの背中の穴が出たとき、そばにある鏡に映っていたのはクサカのにほひをかんだ直後のブランカでした!
あと、V-ISMさくらのブルマーの色について言いたいことがある人は、ただちにペンを執りなさい。
(東京都　天空の要塞B-17君(で))
編 ユーニたちのリアフロントショットにグッとくるか!晩年はユーリッ子の大群が戯れる場所に居を構えたいものだ。



➡(埼玉県　GLD翔魔君⑭)
☆私たち人間もこの明るさを見習いたいものです。



⬅(奈良県　キリヲ君⑮)
☆闘いかたに迷いがない…第一心があるのかどうか。



⬅(千葉県　笹峰ひでとし君⑯)
☆私はこのままでもかまわないよ。最期ぐらいいいモノ見て死なななくちゃねえ。



↑(埼玉県　素敵☆凡人君⑰)
☆ドリーム脱衣ネバーエンド。

1998年9月:チチズム宣言が布告される
1998年10月:チチズム宣言に対抗して、石井ぜんじ氏をリーダーとした『ロリータ解放戦線』が結成される。それによりエロス村内戦激化の一途をたどる。
(『エロス村戦記』民明書房刊)
(青森県　おまえ君(こ))
☆たしかにほぼ予言書どおりだな。しかし、たとえ内部分裂しようとも、村民が帰る場所はいつでもここ、エロス村なのだよ。

超芸フィーバロン魂!!

☆フィーバロンとバーチャロンて従兄弟みたいです。
(東京都　蝶の舞君(な))

☆17歳までに忘れよう。でないと君に不幸がフィーバー。

☆とりあえずフィーバりましょう。ロゴの横でキメてるヤツラを見て「こいつは!?」と思いましたね。それに宇宙ですよ！宇宙！逆鱗弾以来では？やっぱ男のロマンでしょう。
(京都府　DASH！DREAM！君(に))

☆そのとおり！星は男たちのロマン。無限に広がる大宇宙、ダンスがエナジーの知的生命体が棲む星があってもいいではないかと思いつつ、逆鱗弾のエルビスもどき出場希望。

☆フィーバロンのBGMってやっぱり『ビージーズ』や『アースウィンド&ファイヤ』っぽいのでしょうか？『アラベスク』や『アバ』もいいな。
(鹿児島県　ぶんじ君(ぬ))

☆『アバ』っぽい曲もあったような。



⬆(広島県　吐血将軍君⑱)
福 あいつもこいつもロックンロール!!

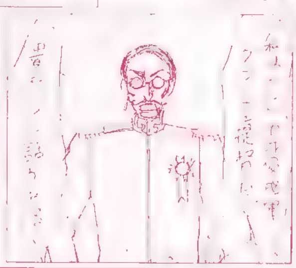
10／15号を読まなかったフィバッ子たちへ…あらすじ

☆アフロたち踊りたい。グラッチェやめさせたい。

ケイブオフィシャルイラストによるキャラクター紹介！


▲アフロとマッコイ（中央）


▼アイリーン

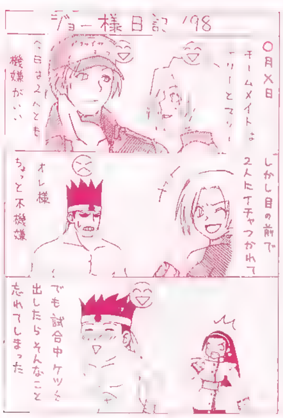

▶グラッチェ提督

次号あたりから漫画「弾銃フィーバロン」が連載開始だ！

福 ストーリーのみでの存在かと思われたアフロやグラッチェ提督だが、なんと7Pものケイブ隠れオフィシャル設定カートゥーンが存在した！このオフィシャルイラストをゲーメストが公開！神に誓って独占。メスト読者やってて得したナウ！彼らを使って切り絵やるも良し、ストーリー考えるも良し、枕の下に入れると初悪夢でフィーバー！



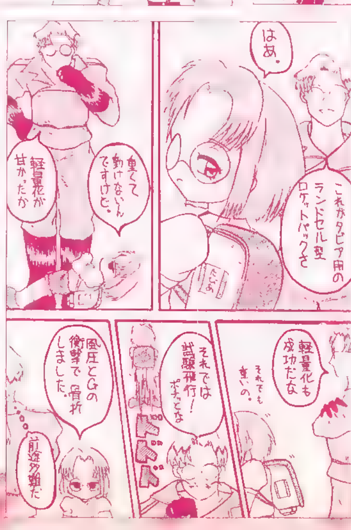
➡(千葉県　会田惣君⑲)
福 フィーッバッーアーーN布団海。



➡(京都府　混血BEM君㉒)
福 シリまへんってやっか（byあほ拳）



⬅(セオラ　人と免停のスキマ㉑)
福 H－ISM、Hは人食い酋長のH。

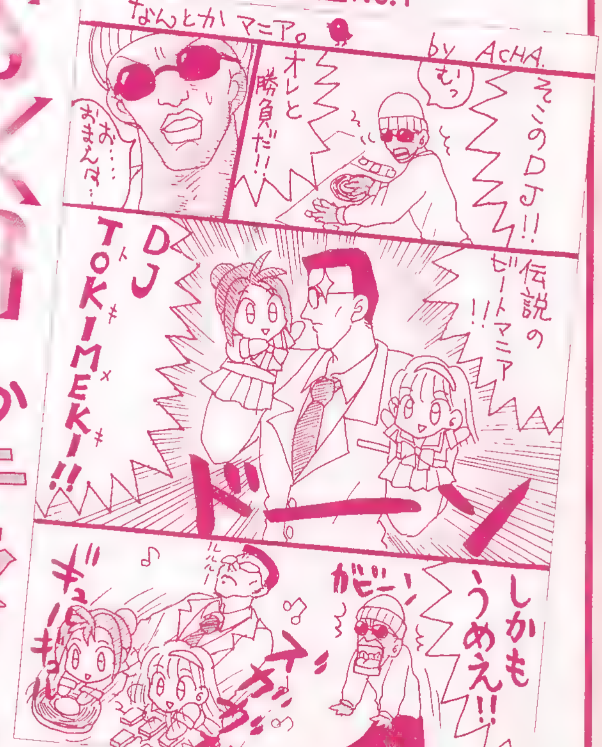


➡(神奈川県　行方燕君㉓)
福 ガカッ!!（背景集中線）9歳を被験体に使うなよー

～おもしろDJ百選No.1～

SKAとかキライとか





⬆(埼玉県　あちゃ子さん20)

秋の替え歌大賞

「恋心～'98漢道ヴァージョン～」
(B'zの「恋心」の節で)

彼女はいつもZERO3　駅のそばのゲーセンで
新しい必殺技　そしてISMセレクトが話題

対戦をしたいけれど　ヘボな腕前がばれちゃまずい

どうしよう　ほかの人が乱入　こんなとき妙に楽しそうだね
これがゲーマーというものなのか　困るね　先生、とても

少し長めにレバー入れてタメているあの娘を見た
なにかな、ジャスティスかなベイビー
危険だけれど　跳び込みたい

真空入れておこうか、でもたぶんよけられるからやめとこう

どうしよう　メストの内容は　こんなときぜんぜん使えません
きびしいね　初心者というのはなかなか先生、とても
できれば　キャンセルを決めたい　きらきらと光りながらフィニッシュ
ほんとは　簡単なコンボも　あること　知ってる　けれど

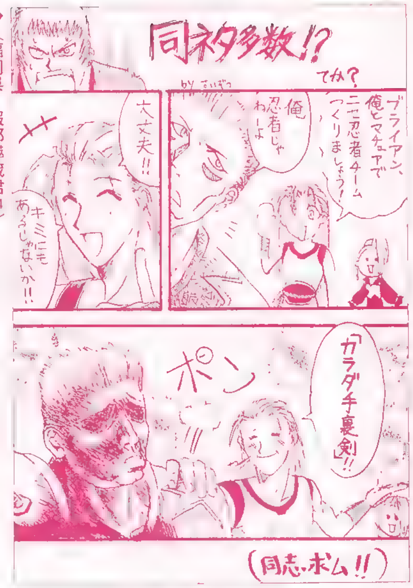
どうしよう　うまく出せない技　こんなとき　もっと上手になりたい
だれもが悩んだことなのか　まったく　先生、やっと
入れられたキャンセルも　いつかはできなくなるかもしれないけど
なりふりかまわずにレバーを　ガチャガチャ　回してずっと
忘れない　いつまでもあの娘の　なくさない　胸をたたくプレイを
あせって　ボタンを連打する　日々はまだ　今も　続く

忘れない　漢道
いつまでも　漢道

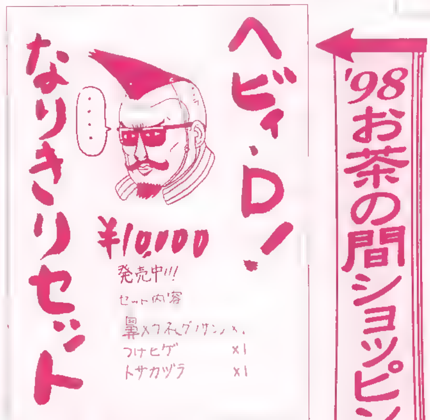
(東京都　ごとうきつつきさん㉓)
Mう～ま～い～!!ヒネリ方が最高にウマイ。
「ジャスティス」って、サマーソルトジャスティスか。ああ、突然、しゃがんだまま動かなくなる「あの娘」の光景が目に浮かぶ…。余談ですが、「B'z The Best "Treasure"」は、2枚買いました、私。てへ。



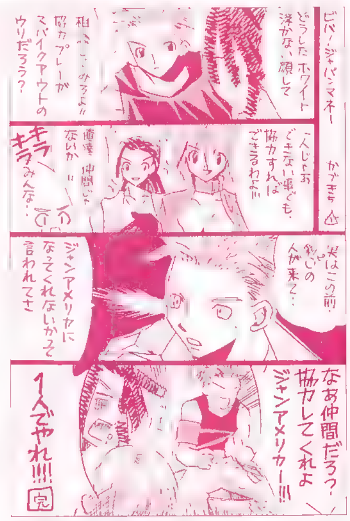
↑(千葉県　残九郎君㉕)
M熱血なのね♡



→(福岡県　服部膵蔵君㉔)
Mニセだからいいの。



↑(三重県　猿天化G君㉗)
M今なら抗菌まな板付き！しかも2枚組!!
福(口をパクパクさせて)これはオトクだ～。



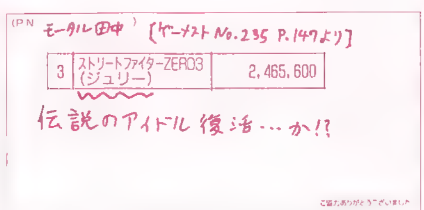
↑(北海道　竹野内河月さん㉖)
M今人気の職なのに。

お茶漬けってカツカツ食べれる?(みそ汁も)
つっこみ三昧

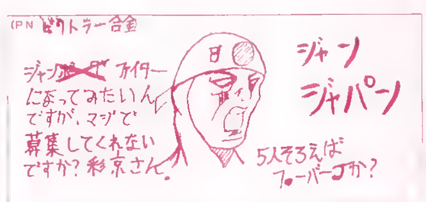
☞コーディーの「普通でない生き方」がアノ結果だとすると、「普通でない生きモノ」になってしまったダルシムやブランカは、どういう生き方なのだろうか…。
(千葉県　あ君⑩)
M特異体質がミステリアスに奇跡を呼んだ波瀾万丈アンビリーバボー人生。意味不明。

☞キカイオーのラスボス、中ボスは、やっぱり3人組(byタツノコ)とト●マノマ●トですか？気になる。
(福岡県　ハイル乳君⑱)
Mあー、アレね。「やっておしまい！」と「スカポンタン！」が口ぐせの、ナイスバディな女ボスと、でっかい鼻とヒゲがお茶目なメカに強いヤセ男と、イマイチ影が薄いゴリラ男ね。あとやっぱ、ラスボスはおしおきするヤツがいいんだけど。だめかね。

☞いや、「だから？」と言われりゃそれまでなんだけど、ソウルキャリバーの「ソウルエッジ(1P)」と、グラシリーズの「ロードブリティッシュ号」って似てない？ロードブリティッシュのコックピットのところが、ソウルエッジの目玉みたいで。ただそんだけなんすけどね。
(東京都　コドモ君⑰)
M似～て～る～か～？…ちょっとだけね。



↑Mピストルと花束でスーパーコンボ。㉙



↑M後悔するぞ…。㉚



↑(青森県　黒川春姫さん㉘)
福サイキック鉄どん(古い)。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
　あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③



買います

●鉄拳シリーズの吉光に関するグッズを買います。吉光に関する物ならなんでもOKです。ソウルキャリバーものも大歓迎です。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒215-0027 神奈川県川崎市麻生区岡上455コーポ海老沢203 関田君代）

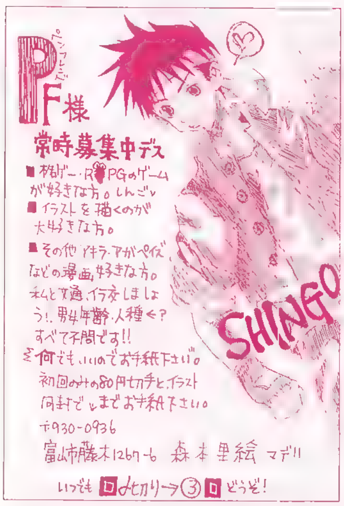
●新明快ナム語辞典、ナムコのレトロテレホンカード、季刊NGの創刊号、3、4、5、7、10、11号を買います。まずは保存状態と希望価格（テレホンカードはゲーム名も）を明記の上、W葉書で連絡ください。また、こちらのNGと交換してくださる方がいましたら同様に連絡をください。③（〒133-0057 東京都江戸川区西小岩4-4-4 矢澤彰規）

●サイキック5、シティコネクション、モモコ120%、サイコソルジャーに関するものを買います。ポスター、POP、チラシなどなんでも買います。③（〒495-0011 愛知県中島郡祖父江町森上本郷七13-1 伊藤宣文）

●スーパーリアル麻雀PⅡの豆本（中巻）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒510-0101 三重県三重郡楠町小倉598-1シングルハウス樹2D 日野成悟）

●ネオジオロムカセットのKOF'98を箱・説・設定資料集すべて付きで1万5千円で買います。送料こちらもち。保存状態明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒945-0842 新潟県柏崎市米山台2-19-4 佐藤成浩）





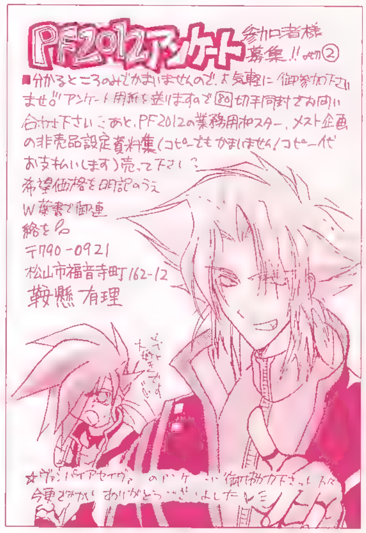
売ります

●ネオジオCDのソフト、月華の剣士、KOF'96コレクション、RB餓狼伝説、RBスペシャルを各5千円で売ります。またSNK中心のCD、ポスター、KOFワールドカレンダーなどを売ります。返信用封筒同封のうえ連絡ください。③（〒980-0845 宮城県仙台市青葉区荒巻字青葉85 斎藤文恵）

●業務用ポスター（ストⅢ、KOF'97、RB餓狼2、月華の剣士、侍魂など）、カプコンシークレットファイル（ZERO2、ストⅢ2nd、ジャスティス学園など）、プチカラットPOP、ZERO3プロモーションビデオ、RB2非売品テレカなどを売ります。リストを送りますので80円切手を貼付した返信用封筒同封で連絡ください。②（〒262-0014 千葉県千葉市花見川区さつきヶ丘2-19-15 泉英興）

●ゲーメストのバックナンバー創刊号からNo.212を売ります。ほとんどの号が美品で、付録も完備です。希望のナンバーと希望価格を明記のうえ連絡ください。③（〒603-8152 京都府京都市北区烏丸通西入小山町2-6-5 アルカディア106号 邦幡雅史）

●ファミコンのアテナとサイコソルジャーのカセットテープをセットで千円以上で売ります。先着1名、値段の一番高い人に売ります。①（〒018-0311 秋田県由利郡金浦町金浦字十二林33-1 佐藤伸二）







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド各係

CG特集締切迫る!

カラーアイランド

月別人気投票

BEST10

（仮）

メール投稿も含めて、投稿規定をよく読んで投稿してね。

担当：ぎぃ



（愛知県　香山いおりさんⒶ）

1位 八神庵 29票

どんな色も似合う庵だけど、やっぱり黒が一番だぁね。変則サイズでもはがき比率になってればOKです。



（東京都　YORIKANE君Ⓑ）

2位 リュウ 17票

常に上を見続ける格闘家、リュウ。太い描線と、大胆な色遣いが個性的ですね。

4位 ナコルル 13票

ナコルル不在のため、代打リムルル(笑)。フィルタを使った躍動感の表現がなかなか。



（愛知県　TA1君Ⓓ）



（北海道　仲井六段さんⒺ）

5位 ギース ハワード 13票

やっぱり餓狼の中心はこの人。手描きの味を生かして、どんどん描いて送ってくださいな。

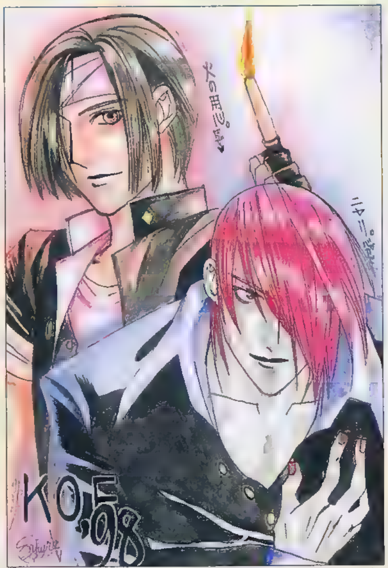


（富山県　都氏さとみさんⒸ）

3位 春日野さくら 14票

現役女子高生ストリートファイター同士の対戦が楽しめるのはポケファイだけ。

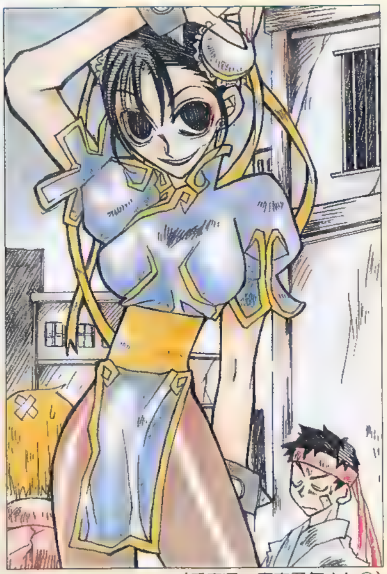
カラーアイランド人気投票



6位　草薙京　12票

この2人も仲がいいんだか悪いんだか。陽と陰、赤と青、実に対照的な2人です。

(長野県　桜さんⒽ)



6位　春麗　12票

なんかこの春麗、非常に気に入ってしまいました(笑)。この目つきがいい。

(兵庫県　青空勇気さんⒼ)



6位　コーディー　12票

珍しくやる気のある表情のコーディー。でもやっぱり、すさんでますなぁ。

(青森県　黒川春姫さんⒺ)

さて8月の月別集計の発表です。今回は合併号だったため、票数がかなり少ないです。

1位、2位は変わらずの庵、リュウの2人。

3位以下は票数自体が少ないせいもあり、1票差、同点同順位ばかりの混戦状態。

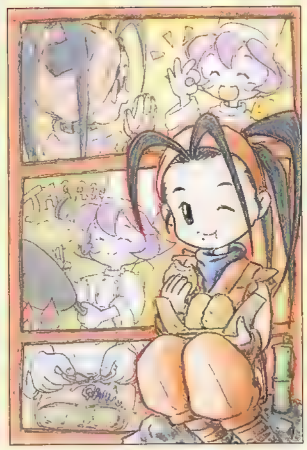
そんな中でも、3位に食い込んできたさくら、同着4位のナコルル、ギース。そして今になっていきなり9位に現れたいぶき、と非常におもしろい結果になっています。

ここで注意！人気投票はあくまでも「綴じ込みアンケートはがき」のみが集計対象になりますので、投票はアンケートはがきでお願いします。

本コーナー宛に「○○に一票！」といった、はがきを大量に送ってくる人がいますが、こういう物量作戦は通用しないので注意。

アンケート、カラーイラスト両面でこのコーナーを盛り上げてやってください。

CG特集の締切も間近だ。



(三重県　岩間一郎君Ⓙ)

9位　いぶき　11票

色気より食い気？。忍者らしい渋い格好良さとのギャップが、また魅力。

順位	名前(ゲーム名)	得票数
1位	八神庵(KOF)	29票
2位	リュウ(SF)	17票
3位	春日野さくら(SF)	14票
4位	ナコルル(侍魂)	13票
	ギース・ハワード(餓狼)	13票
6位	コーディー(FF)	12票
7位	春麗(SF)	12票
	草薙京(KOF)	12票
9位	いぶき(SF)	11票
	神月かりん(SF)	11票
11位	ザンギエフ(SF)	10票
	麻宮アテナ(アテナ)	10票
	テリー・ボガード(餓狼)	10票
	クリス(KOF)	10票
15位	不知火舞(餓狼)	9票
	刹那(PF)	9票
17位	ケン(SF)	8票
	火引弾(SF)	8票
19位	リリス(VMP)	7票
	ユリ・サカザキ(龍虎)	7票
	バイス(KOF)	7票
	ブルー・マリー(餓狼)	7票
23位	バレッタ(VMP)	6票
	ガイ(SF)	6票
	レオナ(KOF)	6票
	マチュア(KOF)	6票
	シェルミー(KOF)	6票
	ソフィーティア(ソウルキャリバー)	6票
	パティー(PF)	6票



(愛知県　スズキイタル君Ⓒ)

9位　神月かりん　11票

気が強いかりんお嬢様ですが、やっぱこんな表情もするんでしょうね。

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。

オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。

人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。

★蛍光色は使用しないでください。

★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。

★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。

★作品の返却には原則として応じられません。

締切 12月1日 (CG11月15日) (必着)

＜データ投稿時の注意＞

★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。

★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。(推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル)

★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。

★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。

MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。

いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。

なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

★ファイル形式はJPEG(JPG)、BMP、PICT(PIC)、TIFF(TIF)、MAG、フォトショップデフォルト(PSD)のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。

★圧縮する場合、LHA(LZH)形式でお願いします。

★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。

特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

宛先はこちら
(コーナータイトルの応募もこちらへ)

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票(仮)係　まで

注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。



会場への案内図

地方から来る方にも朗報！JR浜松町駅は、飛行機で来る人は羽田空港からモノレールで1本、新幹線で来る人は、JR東京駅から山手線で5分という近さにある。
ニューピアホールは、駅北口から徒歩10分。竹芝桟橋に向かってまっすぐだ！



● 主催者からの諸注意 ●

●本大会は、選手、ギャラリーとも、すべて招待状をお持ちいただいた方のみ、入場可能となっています。予めご了承ください。
また、選手・ギャラリーの招待状の発送は10月末日までに終了しています。よって、ギャラリー募集に応募した方で、この段階で招待状が届かなかった方は、残念ながら落選とさせていただきます。何とぞご了承ください。
●ゲーメスト杯本選の当日選手受付、および補欠受付は一切行いません。今回は、予選大会を勝ち抜いた店舗予選代表者によってのみ行われます。くれぐれもご注意ください。
●会場には駐車場がありません。電車・ゆりかもめ等でのご来場をお願いします。
●交通費は全額参加者負担となります。
●会場周辺での徹夜など、会場やその周辺に迷惑のかかる行為はご遠慮ください。万一、徹夜等による事故が発生した場合、当方は一切責任を負いかねます。ご了承ください。
●会場内での、ご飲食、ご喫煙は堅くお断りいたします。
●係員が危険物とみなしたものについては、会場内への持ち込みをお断りする場合がございます。
●お荷物は、各自が責任を持って管理してください。
●コスプレは基本的にOKです。ただし、会場内には化粧室以外に着替える場所を用意しておりません。混乱を避ける意味で、なるべくコスチューム着用での来場をお願いします。
●ゴミは、各自でお持ち帰りください。
●フリープレイ、および会場内でのアトラクション等で順番を待つ際は、マナーをきちんと守って対応いただくようお願いします。



G杯公式ホームページ開設！

この度、主催者の新声社では、ゲーメスト杯「サイキックフォース2012」決勝大会の公式ホームページを開設いたしました。
イベント当日の最新情報はもちろん、会場インフォメーション、アライアンス出場希望チームの応募書類作品の紹介など、大会に関するさまざまな情報を、どこよりも先駆けて提供しています。興味のある方は、ぜひ一度ご覧ください。
アドレスは、以下まで。
http://www.shinseisha.co.jp/event/pf2012/

第17回 ゲーメスト杯争奪

サイキックフォース2012 全国大会

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

第2次超能力大戦 最終決戦迫る! 直前大特集!

■開催日 11月15日(日)

■会場 竹芝ニューピアホール

(JR浜松町駅より、徒歩5分)

■主催:(株)新声社ゲーメスト
■共催:(株)タイトー

決勝大会出場キャラ分布最新版! エントリー第1位はエミリオだ!

最強のサイキッカーを決める闘い…第17回ゲーメスト杯争奪「サイキックフォース2012」決勝大会まで、あと2週間と迫ってきた。今回は『大会直前特集』と題し、さまざまな最新情報を公開したい。

まずは、前号に引き続き、決勝大会の出場キャラ分布・最新版から見てもらおう。

大方の予想通りというか、なんと1位キャラは、**エミリオ**となった。しかし、前回1位だったウォンとの差は、たったの1人分。その差はほとんど変わらないといってもいいだろう。その他のキャラも、まんべんなく散らばっている。

詳しくは下の表を見てもらいたいのだが、気になるのは最下位のレジーナだ。ひょっとして…。

決勝大会 出場キャラの分布

1位	エミリオ	35人
2位	ウォン	34人
3位	キース	25人
4位	バーン	
	マイト	20人
6位	ウェンディー	18人
7位	カルロ	14人
8位	刹那	
	玄信	12人
10位	パティ	
	ガデス	
	ゲイツ	11人
13位	レジーナ	7人

※10月15日現在調べ。最終的に230人～240人規模の大会になる模様。なお、前号の分布表に玄信が抜けていました。ご迷惑をおかけしたことをここにお詫び申し上げます。

参加者に朗報!なんとアライアンスは応募チーム全員が出場可能になった!

決勝大会のアトラクションとして、一般応募を受け付けてきた3on3バトル「サイキック・アライアンス」だが、ここで重大な発表をしなければならない。とはいっても、応募者には嬉しいニュースかもしれないが…。

なんとこのアライアンス、前号では“書類選考により16チームを選出…”と書いたが、ここへきて急遽変更!**参加希望チーム全員を出場可能**とすることにしたのだ!

こうなった経緯には、大きな理由がある。

10月某日、タイトー側と書類選考を行ったのだが、あまりの膨大な封書の山に、関係者は絶句…。どの書類からも「アライアンス本選になんとしても出たい!」という各チームの想いがひしひしと伝わって、このままでは16チームに絞り込むことはできないと判断!全チーム出場決定の断を下したのだ。

しかし、約100チームにも及ぶ全出場チームを、最初から3on3戦で絞り込むことは難しい。

そこで、当日会場にて、全出場チームに“ある試練”を課すこととした。この試練を乗り越えて勝ち残ったわずか4チームの選手だけが、3on3戦で雌雄を決する権利を獲得することができるのだ。

そして、その“ある試練”だが、残念ながら現時点で発表することはできない。当日、会場にて明らかにする予定だ。心して…待て!



3on3バトルにたどり着くために乗り越えなければならない試練とはいったい…。当日、運命の宣告がなされる…。

来てくれた人を必ず満足させます! 会場だけの限定アトラクションもあるぞ!

もちろん、当日は、全国各地から多数のギャラリーが来場してくれると思うので、主催者側としても、ゲーメスト杯本選、サイキック・アライアンス以外にも、さまざまなアトラクションを用意することにした。

詳しくは「当日来てからのお楽しみ♡」ということにしたいのだが、それではあまりにもかわいそうなので、ここでちょっとだけヒントを教えると…。

- **スペシャルゲストが参加**
- **来場者全員に、非売品のスペシャルプレゼントがある**
- **会場限定のグッズが発売されるとのウワサ…**
- **ドリキャス版「PF2012」が×××**

おっと、これ以上はもう言えない!とにかく選手、ギャラリーに関係なく**“来場者全員に大満足してもらう”**が今大会のモットー。全国各地から足を運ぶだけの価値はあるのは間違いない。

通常のゲーメスト杯とはひと味違った趣向で行われる今大会。オープニングからエンディングまで、ひとときも目が離せないと思うので、くれぐれも開場時間には遅れないようにね!



なお、この大会の模様は、ゲーメスト1/15号(12/15発売号)で徹底リポートする予定。お楽しみに!

Psychic

電弐号作戦ここに完遂!!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM

オラトリオ・タングラム

●加総数約3万人。2カ月間にわたる予選を経て、ついに最強のバーチャロンパイロットが決定する。

夏期特別指令 電弐号作戦リポート

店舗予選、地区大会を突破してきた63名のバーチャロンパイロットたちが、9月27日、東京・大田区産業プラザPiOにておこなわれた全国決勝大会で激突した。

「夏期特別戦闘指令　電弐号作戦」と銘打たれて開催されたこの全国大会は、全国各地の500店舗から勝ち上がった上位者を、さらに36の地区大会でふるいにかける過酷な戦いであった。つまりこの決勝大会に出場している63名は、それほどの激戦を勝ち抜いてきた強者たちなのである。

今大会はこの63名と、前大会（前作のバーチャロン全国大会　FINAL　MISSION）の上位者3名が特別召集され、シード選手として3回戦から参加。総勢66名で戦いが繰り広げられる。優勝するのは、はたして誰か?どのVRになるのか?



決勝大会開始前のステージ風景。ある種独特の緊張感が漂う。

混戦模様の中、残った機種は?

出場選手の入場は、中央のスクリーンで第二次世界大戦当時のモノクロ映像と共に、パイロット名と代表地区・使用VRが紹介され、照明効果や入場曲と相まって派手な登場となった。ちなみに関西代表の1名が不参加となってしまったため、65名で決勝大会がおこなわれる。

大会のルールは80秒の2本先取設定。DX筐体が4セット使用され、3回戦までは全部の筐体を使った4対戦同時進行となる。試合はすべて中央のスクリーンに映し出され、ライブモニター視点で全試合をフォロー。観客にも一目で試合状況がわかるように配慮されていた。

4試合同時に進行していたためか、比較的短時間でベスト8が決定した。全試合を通して目立ったのが、各選手の回避技術の高さで、特に対エンジェラン、対ドルドレイはどの選手も研究していた感があり、不用意な被弾が極端に少ないように見受けられた。

1機ずつのエントリーで注目されていたアファームドSとグリスボックは、宮城・山形代表のPCB氏（グリスボック）が1回戦で敗退してしまうものの、北九州・福岡・長崎代表のD.E.Mの人間国宝ヤンバルクイナ氏（アファームドS）は3回戦まで進みベスト16に入る健闘を見せた。

大会で猛威をふるうかと思われていたバルシリーズの鬼マインは、その凶悪さゆえか鬼マインをいっさい使わない選手がいたり、回避を考えずむりやり鬼マインを使ってスキをつくってしまう選手がいたりと、鬼マインを意識するあまり本来の実力を発揮できなかった選手が多かった。

13機もエントリーされていたドルドレイは、1回戦で6機、2回戦で2機と一気に数を減らし、3回戦、リーン萌え萌え16L氏と学生ドルカス氏を最後に消えてしまった。

結局ベスト8に残った機種はテムジン、ライデン、アファームドB、サイファー、エンジェラン、スペシネフの6機種。フェイーイェンはMiKi-HOUSE　for　Smell　Weave氏の2回戦進出が最高位だった。



決勝大会最年少選手その名はスギハラ氏。年齢はなんと11歳。

激戦を制してベスト4決定

ベスト8に進出した選手の中で特に注目を集めていたのが11歳の決勝大会最年少選手、その名はスギハラ氏。関東の実力派集団「ドルドレイ組」の2人を続けざまに破り、とても小学生とは思えない強さを見せつける。準々決勝で敗れはしたものの、その健闘をたたえる拍手が観客からも沸き上がっていた。

そのスギハラ氏を破ったのが関西代表のジェスター氏で、エンジェランを駆り安定した強さでベスト4入り。

ドルドレイ組の300円E.K.D氏は、特別召集された3名の中で1人勝ち残った。前大会2位の実績を持つだけあって観客の注目度も高く、その注目度に恥じない実力を見せて福島代表のT.I氏のライデンをくだした。

ドルドレイ組の夢満天堂64氏のスペシネフと（毒ガス団）SKL氏のサイファーは、ベスト8に残った2人のアファームドB使いを破るかたちで準決勝進出を果たす。



バーチャロンワークスの面々も解説に加わり、大会を盛り上げる。

大都市有利は真実か?

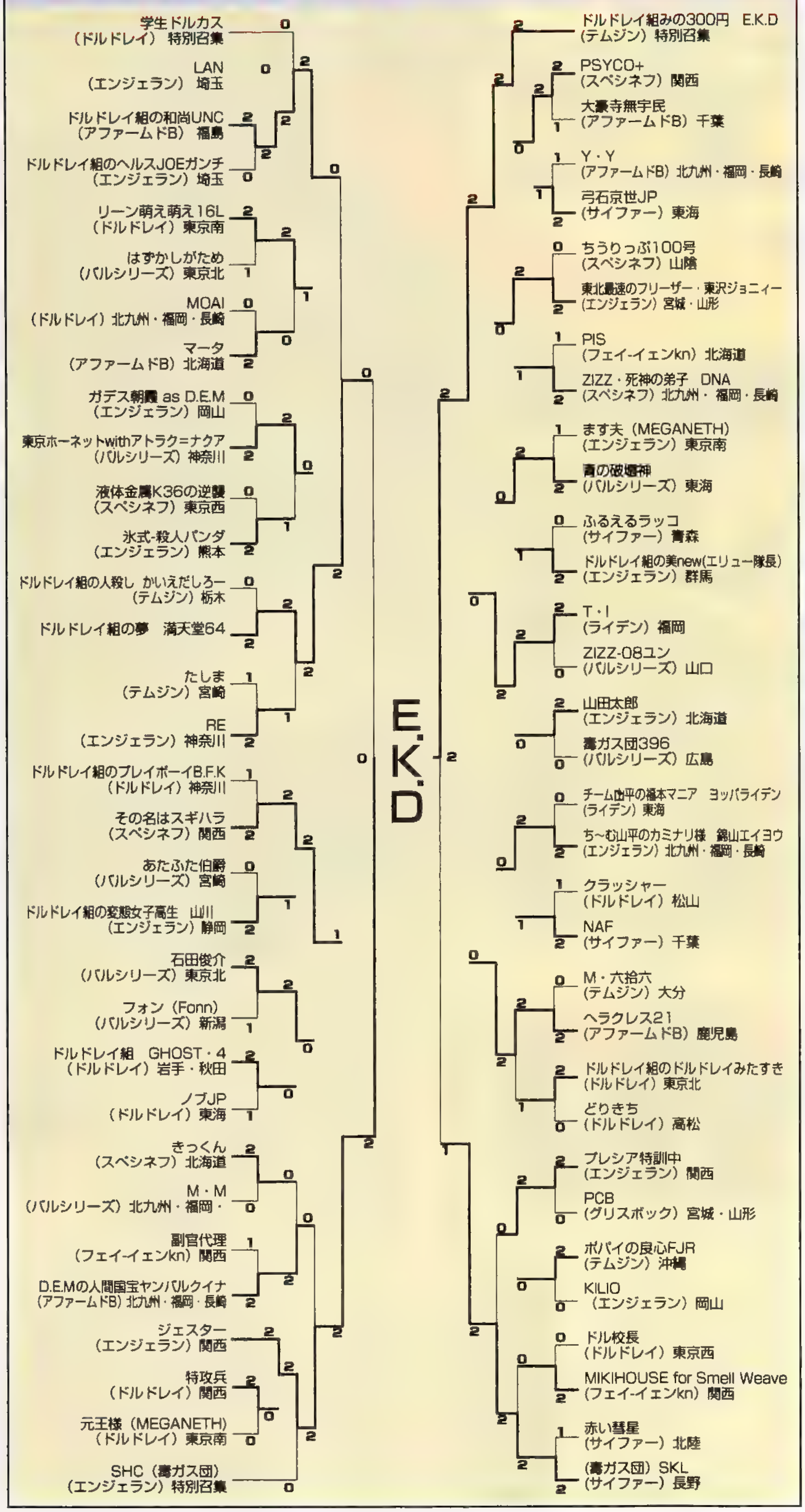
トーナメント表を見ると分かるとおり、大会出場者の中にドルドレイ組の名が多く目につく。関東の「ドルドレイ組」と関西の「毒ガス団」、どちらもバーチャロン界では有名な実力派集団だが、決勝大会出場者のなんと5人に1人がこの2つのグループのいずれかに属していることになっている。これは他のゲームの大会では考えられないほどの異例の出来事だろう。

特にドルドレイ組は、身内で潰し合うのを避けるため全国各地に散らばり、関東以外の地区で決勝大会出場権を勝ち得ている。だがここで一つの疑問が生じる。普通ここまでうまく同じグループの人間が勝ち上がれるものなのだろうか?

その理由はバーチャロンというゲームの持つ特殊性にあると思われる。バーチャロンのVR（特にオラタン）は、そのVRごとの戦略・戦術が多岐に渡るため、機種ごとの対策を立てるにはできるだけ複数の人間と対戦することが必要不可欠になってくる。同じ機種を使っていても、戦術がまるで違う場合もあるからだ。

結果的に様々な対戦スタイルの相手と戦える上に、対戦相手にも困らない場所、つまり大都市で、意見交換を頻繁におこなうことができるグループ単位での対戦が、有利に働くことになる。どのゲームでも同じ側面はあるが、バーチャロンの場合（少なくともこの全国大会に限っては）それが顕著に表れたといえるだろう。

全国決勝大会トーナメント表



激突、関西勢VS関東勢

準決勝第1試合は、満天堂64氏のスペシネフVSジェスター氏のエンジェラン。くしくも新キャラ同士の対戦となったが、この戦いはエンジェランの勝利。ジェスター氏が決勝進出を決めた。

準決勝第2試合は、E.K.D氏のテムジンVSSKL氏のサイファー。勝負は3ラウンド目のタイムアップまでもつれた末、E.K.D氏が辛くも勝利をおさめる。

決勝の前に3位決定戦がおこなわれ、この試合はSKL氏のサイファーが2セット連取し勝利。3位の座を勝ち取ることとなる。

そして決勝戦、E.K.D氏のテムジンVSジェスター氏のエンジェラン。1ラウンド目は、遠距離戦に持ち込みたいエンジェランと、できるだけ接近したいテムジンとの距離のせめぎ合いになる。エンジェランがリードしたのもつかの間、ボムによるバリアをうまく利用して距離を詰めてきたテムジンの前ダッシュスライディングRWがヒット。一度ダウンを奪うと流れはテムジンに傾き、1ラウンド目はそのままテムジンが勝利。

続く2ラウンド目エンジェランが先制するも、テムジンの接近を阻むことができずに前スライディングRWをくらってしまう。こうなると完全にテムジンペース。意外なほどあっさりとテムジンが勝利をおさめる結末となった。



写真左から、ジェスター氏、E.K.D氏、SKL氏。

優勝はE.K.D氏（テムジン）に

決勝大会はE.K.D氏がみごと優勝をかざる。観客からはE.K.Dコールが沸き上がり、勝者をたたえる拍手が鳴り響いていた。

表彰式ではE.K.D氏に特大トロフィーと特製ジャンパーが贈呈され、大会のスポンサーであるペプシ社からペプシ1年分が贈られた。2位のジェスター氏にもトロフィー+ペプシ半年分、SKL氏にはトロフィー+ペプシ3カ月分が贈られる運びとなった。

大会を振り返ると、E.K.D氏のテムジンは特にプレッシャーのかけ方がすさまじく、近くに接近されるのを嫌って撃つ相手の攻撃を、ことごとくよけて反撃するスタイルだった。相手に「撃たせて撃つ」バーチャロンの基本を完璧なまでに突き詰めたスタイルといってもよい。

もちろんそれを実行するには、敵機との絶妙な距離関係を保たねばならず、相手の攻撃タイミングを読むことも必要になってくる。それを可能にしたのは、やはり対戦経験の豊富さに他ならないだろう。



バーチャロンプレイヤーの頂点に立ったE.K.D氏の雄姿。

スーパーバトルトーナメントリポート



すべての参加者、スタッフ、そして応援してくれたみんな、ひとまずお疲れさま。そしてありがとう…。

リポーター：P・鈴木

●大会ダイジェスト●

みんなで燃えた夏

夏休みの店舗予選から2カ月もの長い期間で行われたZERO3スーパーバトルトーナメント。皆、熱く盛り上がっていたぞ。

最年長は30歳オーバー、最年少出場者は5歳、と幅広い層の参加があり、ーSMも均等に選択され、本田やブランカ、ミカなども参戦していたので、バラエティあふれる試合が多数見られた。私も仕事抜きで楽しませてもらったぞ。

私が取材に出向いたのは、関東地区予選と東京ゲームショウの3日間。その熱気をまずは写真で感じとってくれー！

関東地区予選

9月27日、池袋で行われた関東地区予選。ちょっとした広場に、なんと650人もの集団ができてしまったので、皆、これにはビックリしたぞ。

東京だけでなく、まわりの県からも出場者が多かったようで、普段来そうにもない人数を前に、近所のお店も苦笑いしていた。

さて、気になる試合内容のほうだが、やはり激戦区だけあって、対空・連続技ともに上手。ミスも少なく堅実なスタイルが多かった。ただ、まだ小さい情報が行きわたっていないようで、「その状況なら違う技のほうがおすすめなんだけどな」という人もちらほらいた。

だが、話によると「他の地区も負けず劣らずの実力」とのこと。こりゃ全国大会が楽しみってもんですな！

あれやこれやで結局、関東大会から本戦出場を果たした4人は、大貫君、梅原君、田崎君、大谷君の4人。おめでとう！

ン？待てよ、大貫、梅原っていったらZERO2大会チャンプ、セイヴァー大会チャンプの2人じゃない？ってことは2人とも2冠を狙ってるってことになる。恐るべし！だが、他地区の本戦出場者も十分に強いという話だし、この2人を止められるプレイヤーを期待したいところですな。

ゲームショウ予選

10月11日の本戦の前日には最後の予選が行われ、ものすごい人数が参加した。なんでも、8時から並んでいた人が参加できなかったという話だからすさまじい。

試合内容も濃く、相当レベルの高いプレイヤーでも勝ち抜くのは難しかったようだ。この狭き門をくぐってきた3人は、有明君、酒井君、田口君。明日も勝てよー！

かくして本戦出場の24人は決定し前夜を迎えることに。

ごほうび 至福のひととき

大会前夜は大会出場者に高級メシがふるまわれたとか。カプコンさん太っ腹ですなコリャ。話によると、「あれがスシというものだ」「時価のものを食った」「もう負けてもいい」などとの発言が大会そっちのけであったとかなかったとか。そんなこと言ってて大丈夫なのか？


コスプレしながら試合に参加（オフィシャルの方です）。公私ともにがんばっとります。


ぜんじ編集長も解説に登場。イジリー岡田との夢の競演?を果たした。


（関東地区予選）すさまじいまでのギャラリー。最後まで皆、見入っていたぞ。


女性プレイヤーの参加も多かった。4回戦ぐらいまで勝ち抜く猛者も！


合間にはコスプレチームとの記念撮影もあった。みんないい顔してますな。


梅原君は注目されているらしく、1回戦からTVカメラがはりついた。


万が一負けた時のために、ネタを仕込んでおいたっス。できれば使いたくなかったが…。


（メディア対抗戦にて）余裕でインタビューに答えるP・鈴木。この後の結果は…。


この4人が関東大会勝利者たち。よくぞ激戦を勝ち抜いた！

決戦大会出場者

代表地区	名前	使用キャラ
TGS	酒井克紀	ナッシュ
関東	大貫晋也	豪鬼
東北	細谷光弘	ダルシム
中部	斎藤宏幸	ローズ
中部	神尾　尊	さくら
九州	山崎将司	ダルシム
北陸	清松普一	ガイ
近畿	工藤慎也	ザンギエフ
近畿	椿　隆一	ベガ
中国・四国	栗井克司	リュウ
近畿	今井理一郎	ダルシム
TGS	田口智朗	ソドム
関東	田崎雅也	元
関東	大谷貴信	ダルシム
北海道	長井三志郎	ソドム
TGS	有明　聡	さくら
関東	梅原大吾	豪鬼
中国・四国	増成　優	リュウ
九州・沖縄	芹谷健作	ベガ
近畿	瀬戸修司	ダルシム
メディア代表	マイコンベーシックマガジン	ベガ



この人数、めちゃくちゃですな。歓声が挙がったときも大音量。

プレゼントのお知らせ

負けに負けを重ね、積もり積もった戦利品（参加賞）をプレゼントしちゃうぞ。①開封済みZERO3のサウンドトラック、②プレステ用ZERO3（発送は発売してからね）、③ZERO3ポスターを各1名に。欲しい人はハガキに住所・氏名・と欲しいプレゼントの番号とリポートの感想を書いて送ってください。なお、当選者の発表は発送をもってってことでヨロシク。

●そして本戦へ●

真剣勝負

そして当日。猿岩石や各種芸能人（各地区ごとに応援してくれる芸能人がいたのだ）そして、ステージ前のギャラリーが多数集うなか、本戦は始められた。前日のはしゃいでいた顔はそこにはなく、全員が神経をとがらせている。

出場者のリストを見る限りでは、それなりにキャラはバラけている。が、ゴウキ、ダルシム、さくら、ソドム使いは全員V－ISM。マニアックなかけ引きが期待できそう。他にもダークホース的なベガなどが目立った。また個人の力量＋運で勝ち上がってきたローズ・ナッシュ・ガイ・リュウ・元・ザンギエフなども、キャラの相性に負けずがんばってほしいところ。

かくして、試合は始められたが、なんとベガとさくらがすべて早いうちに消えてしまった。これはハプニング。しかも順当に決着がつけば梅原君に勝てたベガが、0ドットから逆転されてしまう一幕もあり、会場からは興奮の声が。

ベガとは裏腹に、勝ち上がり続けたのはソドム。補欠出場を含めた3人のソドムが、周囲が意外と思うなかで勝ち続けていった。なかでもダルシムとの一戦は白熱しており、マニアでないと理由が分からない、不可解な攻防になった。

さて、結局後半戦に残ったのはゴウキとダルシム、そしてソドム。ある意味順当であるところが安心であり、残念でもあり…。

ダルシムが…！

なんと優勝候補の一角として挙がっていたダルシムが、ブロック決勝で次々と散っていった。間合い合戦よりもオリコンによる駆け引きのほうが重要なV対Vの試合がダルシムに悪影響をおよぼしたのか!?残念ながら決勝リーグには顔を見せなかった。

結局、決勝リーグに出場したのはV豪鬼の梅原君、大貫君、そしてVソドムの田口君。3人とも関東（東京）勢という結果になった。ソドムの田口君は、「勝てる気がしない」と闘う前から負け宣言…。

実際、田口君は豪鬼の2人にストレートで負けてしまった。がっくりしている田口君。でもよくがんばった！

さて、決勝戦の梅原君VS大貫君の因縁の対決。同キャラ対戦なので、実力差のみの勝負となるが…自信のない大貫君は「ここまでこれただけでも十分。でも勝ちたい」と発言。対する梅原君は「まあ、負けない」とひょうひょうとしていたが強気の姿勢。この発言には会場はどよめいた。

勝者決定

結果からいうと、3-1で梅原君の勝利。オリコンによるかけ引きで大貫君を一枚上回っていたのが勝因だ。お互いに徹底している作戦だけに、かけ引きの部分は明確だった。その内容は、次号の本誌で。

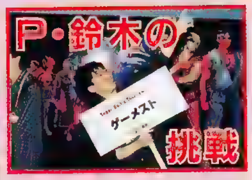
そして、勝利した梅原君は11月上旬に行われるアメリカ代表との対戦のためにアメリカに行くことになっている。その結果は12月30日号で発表しよう。

ガンバレ梅原君!!

特大告知!

スーパーバトルトーナメントの模様がTVで放映される!!
11月22日（日）
深夜24：50～
25：50（予定）
TV東京系列局で
ON AIR!
ぜんじさんも出るので、みんな見てね

負け犬3コマ劇場



これはZERO3大会に情熱を燃やした、あるライターの物語である…。

ストZERO3バトルトーナメント会場に、三度現れる人間がいた。その名は、P・鈴木。雑誌『ゲーメスト』のライターである。

彼は己の腕を試すため、また「ロハでアメリカに行きたい」という愚かな野望を抱いてそこに立っていた。だが、

成田空港の前にはベルリン級の嘆きの壁があった。そう、並みいる強豪（しかも関東勢）を相手に、常に勝利しなくてはならないのだ。つまり、「コネなど関係なく、実力でトーナメントで勝利してこいや」、ということである。

その結果は…、惨・敗。

TGS本戦



（左から大貫君、梅原君、田口君）俺も本戦で大暴れして彼らのように輝きたかった…そうだ！



みんな見てる?オレ、ついにトロフィーとったよ！



×盗る→○獲る

メディア対抗戦

「君くじけることなかれ」「アァーン?誰だおま…」



決勝で負けた相手のベガじゃねえかブッ殺ース、ブチのめーす!!





八つ当たり禁止

関東地区予選



俺の動きにレバーがついてこれないなんてどうかしとるぞオドリャー

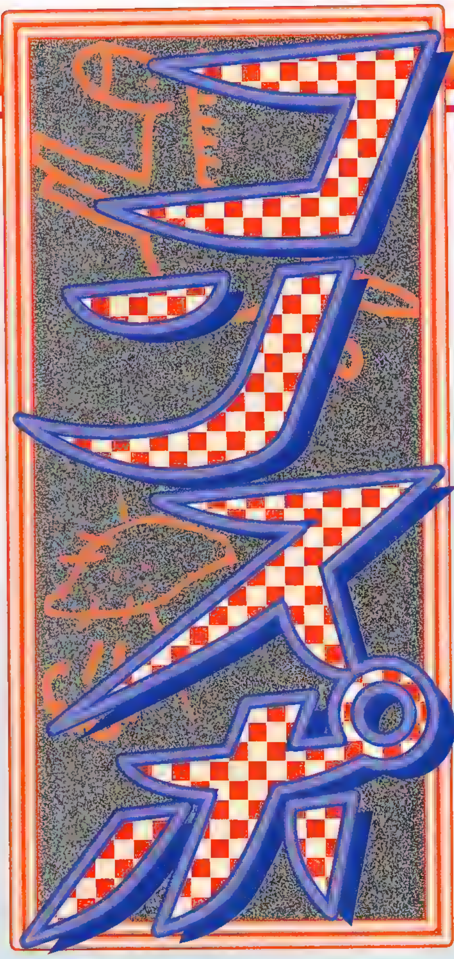


なんじゃワリャー“カプコンさら”なんて異名持ちやがってヤンのかコラ。



筐体破損禁止

「完」…さらばだP・鈴木



PS アイレム・ソフトウェアエンジニアリング 11月19日発売 5800円（税別）

伝説のシューティングの最新作！
R-TYPE Δ(デルタ)

シリーズ最新作がPSでデビュー！デュアルショック対応で登場する！　担当：ずるずる

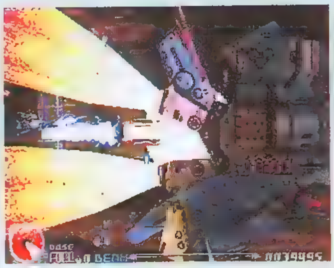
最新作は3DCG!!

シューティングの名作のシリーズ「R-TYPE」が、ポリゴンを採用して登場！

これにより、質感をさらにアップさせ、このシリーズの味でもある障害物の存在をさらに体感できるようになった。「R-TYPE」といえば濃密なパターン作りがウリになるのだが、それはポリゴンになっても失われることなく、しっかり受け継がれている！

「R-TYPE」を楽しく遊ぶために

このシリーズの欠点といえばやはりその難しさにある。これは上級シューターにはなんとも言えない快感になるのだが、不得意なプレイヤーにはつらい点でもあった。



またあの重厚なシューティングが帰ってきた！

そんなプレイヤーにもしっかり「R-TYPE」を楽しんでもらうために、「KIDS」モードもある。初めからフォースがついているというものだ。

また逆に上級プレイヤー用には、さらにグッと手に力が入るモードももちろん用意されているのでさらに熱くなれること間違いなし！

ステージは全部で7つ

強力になったバイドをテーマに持った7つのステージをプレイヤーは進んでいく。ステージ1は「狂機」、ステージ2は「異形」、ステージ3は「巨艦」、ステージ4は「浸食」、ステージ5は「邪悪」、ステージ6は「覚醒」、そして最終ステージは「生命」という展開となっている。



障害物を上手に使い、障害物に苦しみながら進んでいく！これが楽しい！

各ステージの最後には巨大で強力なボスが待っている！プレイヤーを悩ませるのは、死ぬと戻される「復活」！これに苦しむ人がどれだけいるだろう…大変だぞ～！

R9aⅡ

R型戦闘機の血統を受け継ぐ、小型最新戦闘機。この完成された機体は、後継機に多大な影響を与えた。aⅡは、R9量産機搭載の同タイプの波動砲に加え、特殊触媒によりエネルギーを増幅・分散させる拡散波動砲も試験的に装備している。

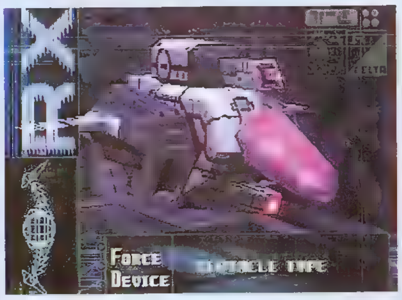


装備

- 波動砲／機体前方に蓄積したエネルギーを一気に開放し敵にぶつける。
- ニュークリアカタストロフィ（Δ(デルタ)ーウェポン）／周辺に存在する分子を核融合させて高熱を発生させ敵を破壊する。
- 追撃ミサイル／2発同時に発射され、敵を追撃するミサイル。
- スタンダードフォース／前作戦にも使用。分離時は最大4方向射撃が可能。

RX

航空機メーカーと軍の共同開発による特殊フォーステスト機。異層次元航法推進システムを応用した炸裂(さくれつ)波動砲を装備する。フォースデバイスには、コントロールロッドに触手を使用し、レーザーの制御精度や防御性能を向上させている。



装備

- 炸裂(さくれつ)波動砲／敵内部にエネルギーを瞬間発生させ、致命的なダメージを与える。
- ネガティヴコリドー（Δ(デルタ)ウェポン）／時空に歪みを発生させて、多くの敵に深いダメージを与える。
- 誘導ミサイル／ウラン238を内蔵し、敵に接触すると破裂・誘爆するカプセル型ミサイル。
- テンタクルフォース／分離時にはバイド体をサーチして動き回る。

R13

新規参入の軍事メーカー開発の機体で、従来のR9シリーズとは形状が異なる。波動砲に目標追尾性を持たせるために新開発されたライトニング波動砲を装備。使用するアンカーフォースは、暴走を防ぐために有線制御せざるを得なくなるほど強力。



装備

- ライトニング波動砲／稲妻が敵をサーチして走りターゲットを切り裂く。
- ヒステリックドーン（Δ(デルタ)ウェポン）／異層次元を発生させ、敵を時空の彼方へ吹き飛ばす。
- 光子魚雷／射出用ポッドがはじけて水平に加速する魚雷を撃ち出す。
- アンカーフォース／切り離すと、接触した敵に食いつきエネルギーを吸収する。

コンスメ

PS　New　発売中　4800円（税別）

あのカプコンヒーローたちが再び登場！

キャプテンコマンドー

カプコン往年の名作が家で遊べる…。よい時代だ、うむ。
担当：C-LAN

キャプコマーに朗報!!

カプコンの名作格闘アクション、キャプテンコマンドーがPSに帰ってきた。さまざまな攻撃を駆使して、宇宙犯罪の巣窟と化した未来の地球を舞台に闘うのだ。全9ステージで、各面には強力なボスたちが控えているぞ。

さて、気になるのは移植度。だが安心してくれ、これが完璧といえる出来！アーケード版でできたテクニックはすべて使えるし、パターンも忠実だ。原作のファンにも自信を持ってオススメできる。

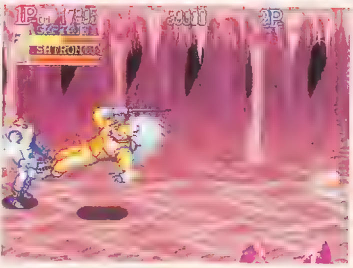
心強い味方 武器を拾え!!

木箱やドラム缶を壊すとフードや得点アイテムなどが出現する。その中でも使えるのが武器で、闘いを楽にしてくれること間違いなし。見つけたら即ゲットだ。





敵が乗っているロボットも利用可能。ジャンプで乗り込め。


序盤の大きな壁となる2ボスのシュトルムJr.。今闘ってもやっぱり強いッス。



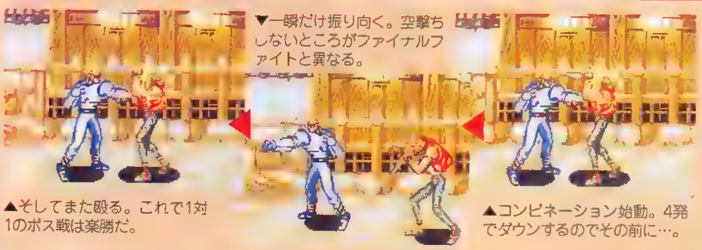
三角跳びを利用した無限上昇技。そのうち下から上がってくる。こんなところまで忠実。


危なくなったら必殺技で回避。完全無敵だが体力を少し使う。

重要テクニック 無限パンチ

敵をず～っとパンチで殴り続けるテクニックがこの「無限パンチ」。攻撃ボタン連打のコンビネーションを途中でやめ、一瞬後ろを向いて再び攻撃…。これを繰り返すのだ。

無限パンチが特に有効なのがボス戦。かなり楽になるぞ。


▲コンビネーション始動。4発でダウンするのでその前に…。

▼一瞬だけ振り向く。空撃ちしないところがファイナルファイトと異なる。

▲そしてまた殴る。これで1対1のボス戦は楽勝だ。

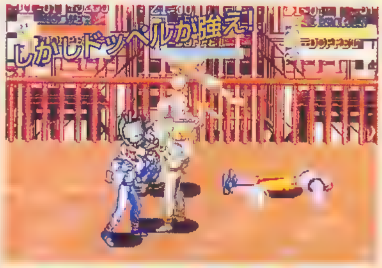
マルチタップで多人数プレイ

別売りのマルチタップを使用すれば、3人までの多人数同時プレイが可能だ。キャラは4人だがプレイヤーは3人…。う～ん、アーケード版は4人まで同時プレイができたし、この移植度の高さを思えば何かありそうな…ともあれ友達とワイワイ盛り上がれるのはうれしいね。

多人数プレイ時は、人数が多くなるにつれて敵やボスの数も増えていくので、協力することが重要になってくるぞ。



人数が増えれば楽になるのはこれ自明。みんなで助け合おう。

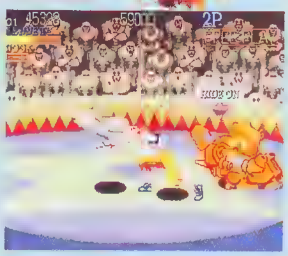


8ボスのドッペルは、必ずプレイ人数＋1体になる。プレイヤーをコピーする強敵だ。

「コマンドー」チームは4人！犯罪超人たちの野望を撃ち砕け!!




ダッシュジャンプ攻撃のキャプテンファイヤーが使えるぞ。


リーチが長く必殺技中に移動できるジェネティー。オススメ。


技が全体的に遅いショウは玄人向けのキャラ。


リーチはあるが動きが遅いので投げ重視で。

PS　アテナ　発売中　5800円（税別）

自分だけのシューティングを作っちゃおう

デザエモンKids!

©Atena 1998

かわいいマスコット「ペロン」といっぱいのオマケに、購買欲が沸き上がる?

『デザエモン』は、プログラミングや作曲などの専門技術なしでシューティングゲームを作成できるソフトだ。

「作る」と聞くと難しく考えてしまう人もいるかもしれない。しかし、キャラや背景などの「絵」を描くのと「敵やアイテムの配置」以外（BGMや敵の行動パターンなど）は、用意されたものの中から選択することになるので、比較的簡単に自分だけのシューティングを作ることができるのだ。

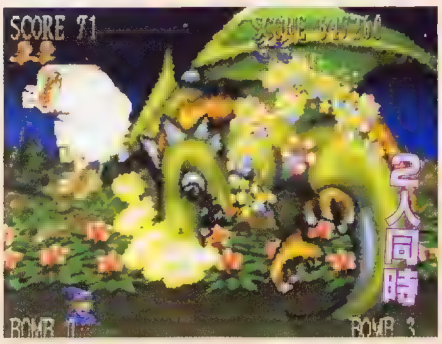
また、作り方を簡単に説明してくれる…なんてモードもついているので、それに習いながら作ることもできるぞ。

サンプルを利用



▼縦スクロールに横スクロール、好きなタイプのシューティングを作れるぞ。

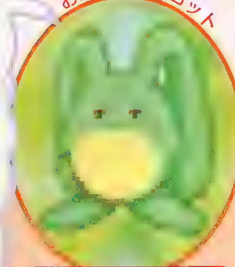
▲豊富なグラフィックデータやゲームのサンプルを利用することもできる。



なんと2人同時プレイのシューティングも作れるのだ。
※画面はサンプルゲーム「ELFIN」。

おたすけマスコット

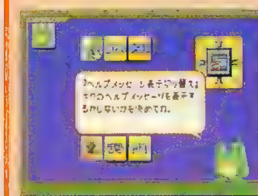
ボクがしっかりサポートするよ!



ペロン

オンラインヘルプ搭載

実はこのソフトにはヘルプ機能が用意されている。カーソルを画面上のアイコンや不審（?）なモノの上で数秒止めるかセレクトボタンを押すと、画面右下のペロンが「これは○○をするものだよ」といった感じに教えてくれるのだ。





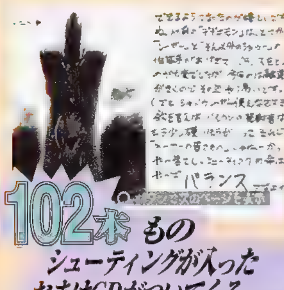
ペロンは常に動き回っているのだが、それを見ているだけでも意外と楽しい。

デュアルショックやマウスに対応

シューティングの作成作業はカーソル操作で行うことになるのだが、この操作にデュアルショックのアナログスティックやマウスなどが対応しているぞ。

またシューティングを遊ぶときには、デュアルショックの振動にも対応しているのだ。



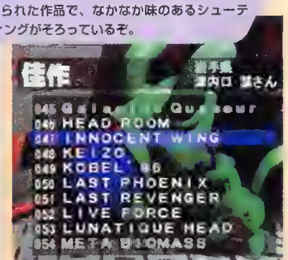




102本もの シューティングが入った おまけCDがついてくる。

『デザエモンKids!』には、オマケとして102本のシューティングが入ったCD-ROMが同梱されている。これらすべてPS用ソフト『デザエモンプラス』のコンテストに寄せられた作品で、なかなか味のあるシューティングがそろっているぞ。





このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。



1999年カレンダー予約受付開始 11月上旬発売予定



1999 CALENDAR NEO GEO GALS

■今年もネオジオギャルズの季節がやってきたぞ。もちろん、今回も掲載されている8点のイラストすべてが人気作家の描き下ろしっていう、夢の様な仕上がり！どの月を見てもハイクオリティーのイラストたち！98年度版で好評だった、8枚目のポスタータイプの一枚も健在。蛍光ピンクの派手な地色と、織倉まこと先生のナコ&リムのイラストの表紙が目印！買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

NEO·GEO GALSカレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号:SS−225　サイズ A2版　オール描き下ろし8枚綴り　8枚目ポスター仕様

表紙：織倉まこと（ナコルル・リムルル）	7&8月：広川大介（キング・ユリ）
1&2月：介錯（マチュア・バイス）	9&10月：かんとり・ふぁーむ（舞）
3&4月：さいとうつかさ（アテナ）	11&12月：西月力（色）
5&6月：花屋敷ぼたん（李香緋・ブルー・マリー）	ポスター：都築和彦（ナコルル 羅刹）

1999 CALENDAR PSYCHIC FORCE 2012



■前作以上の盛り上がりを見せる超大作「サイキックフォース2012」が遂にカレンダーになったぞ。全7枚の紙面に込められた、今までに公開され、ポスターを貼ったその日に「あのポスターを譲ってくれ」と言われてマルゲ屋の店長大弱りなど、いくつもの恐るべき伝説を築いた、タイトーオフィシャルの、あんなイラストや、こんなイラストの数々。しかも、ご覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！待っていなさい、全国に潜む150,000,001人（推定）のサイキッカー諸君!! あなたはこのカレンダーを手に入れたいという甘美にして抗しがたい誘惑からは、決して逃げられませんよ…。

サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円　送料:E　通販番号:TA−51　サイズ A2版　表紙描き下ろし　7枚綴り

1999 DESKTOP-CALENDAR MASUMI SUDOU COLLECTION



■日本全国で大人気の猫コミック「ゆず」が、ほのぼのとしたキュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の全点描き下ろし！しかも、アルミ製のダブルフォトフレームに好みのイラストとカレンダーを組み合わせられるので、君の可愛い愛猫と「ゆず」のツーショットを机に飾っちゃう…なんて遊び方もできる自由度の高さ！イラスト自体は、それぞれの月のイメージで描いて貰っているけれど、気に入ったら年中泳ぎっぱなしでも当然OK!猫好きは要チェックっすよ！

須藤真澄コレクション　ゆずとおともだち　卓上カレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号:CG−23
サイズ A6サイズ　イラスト6点　アルミフレーム付

1999 CALENDAR LANGRISSER V

ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円　送料:E　通販番号:MS−09　サイズ A2版　描き下ろし1点　7枚綴り

■「ラングリッサーV」のイラストをメインに構成された、メサイヤオフィシャルのカレンダー。仕様は、未公開イラスト1点を含む、カレンダーの黄金率A2版7枚綴り。冬コミなど、各種イベントに出展されるメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、世界中でマルゲ屋と読サビだけ。なんといっても、うるし原先生の未公開イラストが手にはいるってだけでも、購入する価値はアリアリなのだ。



大好評発売中

すべての商品がハガキorFAXで注文OK！　goods plaza

これがわかればアナタもビーマニ(き) ひらせん世代 プ



お詫びと訂正

一部で、桜瀬琥姫ジグソーパズルにポストカードが付属すると告知されていましたが、実際にはポストカードは付属していません。ご迷惑をお掛け致しました。

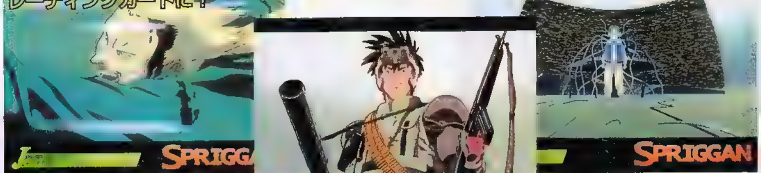
TRADING CARD SPRIGAN THE MOVIE

スプリガンTHE MOVIEトレーディングカード
価格5402円 送料:E 通販番号:A&G−01
仕様／1BOX:10枚入りパック15パック入り

©1998たかしげ宙・皆川亮二・小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝

物語(ストーリー)は、その手の中に！

たかしげ宙・皆川亮二原作、大友克洋の監修で誕生した話題の映画「スプリガン」がトレーディングカードに！





■撃って撃って撃ちまくることこそ男の本懐！ていうかロマン！それゆえに俺はこんな商品を作ってみた！熱い御神苗カードをGET！クールなジャンカードをGET！すべてのカードを補完するまで買って買って買いまくれ！

JIGZAW PUZZLE KOHIME OHSE illustration

桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ~THE NIGHT]
価格2415円 送料:E 通販番号:CG−25
サイズ:52cm×38cm 500p

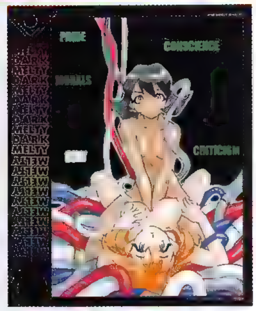
桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ~THE LIGHT]
価格2415円 送料:E 通販番号:CG−24
サイズ:52cm×38cm 500p





■通称「黒」の[The Night]と白の[The Light]なので、間違えないようにご注意。でも、本当は対になってるので、両方飾って貰えると嬉しいのだ。

メルティ&ダークメルティマウスパッド Part2
価格1575円 送料:E
通販番号:G-27



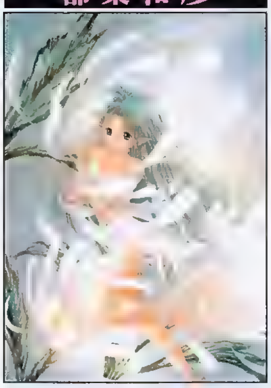


ラングリッサーVマウスパッド
価格1575円 送料:E
通販番号:MS-08

B2 SIZE-POSTER COQUETTISH-COLLECTION

■この秋打ち出された、嬉し恥ずかしな新シリーズ「こけてぃっしゅこれくしょん」とは、新声社が「キュートでステキ」であると判断したイラストたちを、ポスターにしちゃえ、えい！っていう素晴らしい企画なのである。

都築和彦



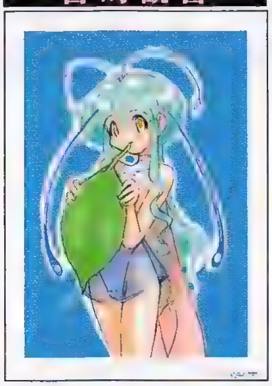
こけてぃっしゅこれくしょん 都築和彦ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG−30 サイズ:B2版

村田蓮爾



こけてぃっしゅこれくしょん 村田蓮爾ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG−29 サイズ:B2版

吉崎観音



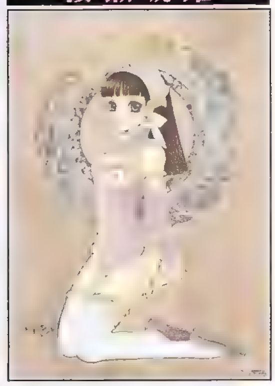
こけてぃっしゅこれくしょん 吉崎観音ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG−26 サイズ:B2版

司淳



こけてぃっしゅこれくしょん 司淳ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG−28 サイズ:B2版

桜瀬琥姫



こけてぃっしゅこれくしょん 桜瀬琥姫ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG−27 サイズ:B2版

CHARACTER DOLL 2P-NAKORURU

ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料：E　通販番号：OS-22
体高／約28センチ　チチウシ付き

■赤ナコルル人形の復刻に続いて、2Pカラーの紫ナコルルも復刻版が登場。先日の東京ゲームショウでは、密かに数体が先行販売されていたので、すでに入手している人もいるのでは？
　赤ナコとの違いは、まず当然ながら服の色。そして、ゲーム中にならい、ちょっとつり目になっているのだ。そこもまた可愛いっていうか、なんていうか。



GAMEST VIDEO PSYCHICFORCE2012

サイキックフォース2012ビデオ
価格6090円　送料：H　通販番号：GV-45



収録時間：100分

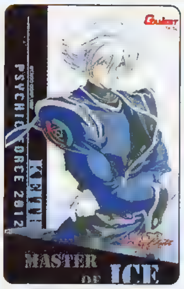
■いよぉ、俺だ。またまたチョヤバなビデオを作っちまったんで、幸せをおすそわけ…　みたいな。いやさ、むしろ「サイキック2012ビデオ」！大きいお姉様方がこぞって夢中になっちまうこと請け合い！もちろん、ノーマルな殿方もOK！懐が広いっていうか。（マウント）

RADIANTSILVERGUN

レイディアントシルバーガン　ビデオ
価格6090円　送料：H　通販番号：GV-44
収録時間／80分



■宇宙一の素敵なプレイをノーカッツ収録。買った人はもれなくそのプレイが拝めるという特典付きだ。



サイキックフォース2012キーステレカ
価格1200円　送料 A
通販番号.TA−52



サイキックフォース2012ウォンテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:TA−53



サイキックフォース2012バーンテレカ
価格1200円　送料.A
通販番号:TA−54



ガンバード2マリオンテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.PK -07

SHOOTING-FREAK-SOUND-SERIES 怒首領蜂＋エスプレイド

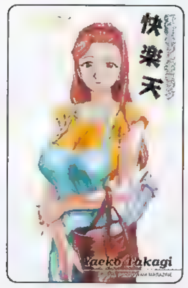
11月6日発売

SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂＋エスプレイド
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0002

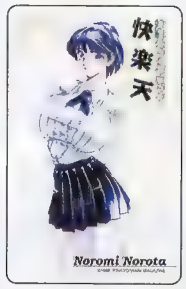
■サイトロンと新声社のタイアップシリーズ第2弾「怒首領蜂＋エスプレイド」。発売日が延びてしまって迷惑をかけてしまっていますが、その分質の向上に努めているとご容赦ください。今回も、マルゲ屋と読サビだけの限定販売なのだ。



ホットギミック快楽天小紅テレカ
価格1200円　送料.A
通販番号:PK−08



ホットギミック快楽天高木八重子テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:PK−09



ホットギミック快楽天のろ田のろ美テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:PK−10



ホットキミック快楽天藤倉真琴テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:PK−11

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日１０時～１７時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ７日程です。２週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は１６０円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：キーステレカ（A）　1個……100円
　ネオジオギャルズカレンダー（E）　1個……500円
　サイキック２０１２ビデオ（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の５００円になります。

お問い合わせ先：読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

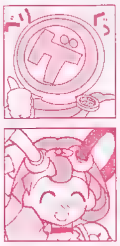
天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

深まる秋はエスプレイド&怒首領蜂CDで芸術を育もう

メルティ 4TH IMPACT! NO.17 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



☆ホントは、理由は特になくて、鈴木副社長が頭にピーンと来た名前だったんだそうです。



「この号が出る頃にはエスプレイド&怒首領蜂サウンドトラックスが出ているのかしら…タメイキ」
「違うぞメルティ、エスプレイド&怒首領蜂CDは11/6に聴けるのさ」
「そう…それにつけても秋はサイキックフォース2012の映像でも見ながらまどろみたくなるよね」
「2012ビデオを買ってこよう。スタンプがだいぶ溜まったから鋭意製作中の新メルティグッズと替えるぞ、いずれ。ま、なんたって芸術の秋だからな」

イラスト集発売記念！夏元雅人先生サイン会

「ガンバード2やKOF京などで大人気の夏元雅人先生イラスト集発刊はとてもめでたく、気分はすっかりサイン会を開きたくなるよね、マルゲヤマン?」
「だからやるんだよ**サイン会**！**会場はこれまためでたく満1周年を迎えたマルゲ屋梅田店**だ！夏元先生ファンは**イラスト集**をゲットした後、特大パフェが食える街・大阪梅田にれっつご～」

■夏元雅人先生サイン会■
11/1(日) PM2:00より マルゲ屋梅田店にて
※参加方法：イラスト集を買うともらえる整理券でゴー！

サイキックフォース2012ビデオ発売中！

「ゲーメストビデオ第45弾を冠するにふさわしいタイトル**サイキックフォース2012**が、称賛の電波に包まれ発売中！」

マルゲ屋からのお知らせ

11月の定休日は全店9日です。(梅田店のみ15日)

「本誌で攻略を務める神保町新星サイキッカー部隊の知識をこの1本に凝縮！テクニックのみならず資料的価値も高いぞ！一時停止を使えばサイキッカーたちのありとあらゆるポーズが拝めるのだ」
「前作のビデオと比較すると彼らの成長がよくわかるよ」

ゲーメストビデオVol.45
サイキックフォース2012
¥5800(税別)
☆全国のマルゲ屋にて絶賛発売中！

温故知新フェア
トレーディングカード 1BOX500円引きセールフェア2nd

期間：11/3～11/8

★金のかかる庶民の娯楽としてあげられるのがゴルフとトレーディングカード収集でありますな。その負担を軽減するためにマルゲ屋では1BOXの金額から500円を引きます。対象外のものもあるからビーケアフル。

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

11/1(日)	G-神保町店	キカイオー大会
	G-荻窪店	サイキックフォース2012大会 3on3
	札幌店	To Heart福袋販売
	仙台店	サイキックフォース2012大会＋α
	名古屋名駅店	K.O.F'98ルーレット大会
	大阪梅田店	K.O.F'98大会 3on3
11/3	札幌店	UFOキャッチャー100円PLAY
11/8(日)	G-神保町店	バーチャロン・オラタン大会
	G-荻窪店	ソウルキャリバー大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	仙台店	ストリートファイターIII大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターZERO3大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012 LADYS大会
11/15(日)	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	バーチャロン・オラタン大会
	札幌店	スタンプ2倍Day
	仙台店	K.O.F'98大会
	名古屋名駅店	K.O.F'98大会inコムテック ※ただ今整理券配布中！大会はPM12：00開始です。

絶対不敗！イベント報告

10/10～10/11 幕張メッセ「東京ゲームショウ'98秋」



ポスターなとで華やかにショウを盛り上げたマルゲ屋ブース、シルバーガンのビデオ上映会もやったよ。

★当日は、店員が遺言を残したくなるほどの超弩級盛況！マルゲ屋ブース的人気商品はゲームショウ福袋、桜瀬琥姫セット、ナコルルポスターRevisionの3点。その他ゲームショウ先行発売グッズなども用意されていたので、これからのマルゲ屋読サビラインナップに期待だね。ブースにきてくれたみんな応援ありがとー。また次回のイベントもがんばるっす！

11/30号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

『エスプレイド&怒首領蜂』音楽CD
11/6発売予定
¥1800(税別)

★ストライカーズ1945CDに続く、ゲーメスト&サイトロンサウンドシリーズ第2弾だ！あのシビれるエスプレイドのボスBGMがいつでも聴けるぞ。マルゲ屋もしくは読サビ通販でのみ入手可能なので、予約急ごうね！

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1 宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19 ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8 北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～20:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13 仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

ハミダシ新作情報

1999ゲーメストカレンダー
- サイキックフォース2012カレンダー ￥1800(税別)
- NEOGEOギャルズカレンダー ￥2200(税別)
- ゆずとおともだち 卓上カレンダー ￥2200(税別)

★「ゆずとおともだち」の須藤先生サイン会決定！11月20日神保町店にて開催！

今、OLDゲームが熱いかも!?

キャサ夫のDNKGどんな感じ?

久々のイベントは九州博多。バーチャルなゲーム3機種をみんなでプレイ。俺はなにより本場トンコツがお気に入りさ。

夏が終わり秋が訪れ、いずれ冬になる。今年はなにひとつ夏らしいことをせず秋になってしまったような気がする。

イベントもいよいよオーラスを感じさせる雰囲気をただよわせつつ、現時点最後の福岡天神。9月13日に行われたバーチャストライカー2 バージョン98「九州チャンピオン決定戦」にちなみ、VOオラトリオタングラム&VF3tbの組み手を九州、福岡博多天神ギーゴで行ってきたぞ。

時代はBMかVSだもんな!

自国フランスが優勝したワールドカップ'98。日本がワールドカップ決勝リーグに初めて参加した記念すべき大会でもある。

各ゲームメーカーもワールドカップ開催にさきがけ、サッカーゲームを数多く発売した。どれも結構面白い。しかし、そんな中でも群を抜いて盛り上がっているのがセガのバーチャストライカー2バージョン98。もともと人気があったバーチャストライカーの続編にあたるゲームだ。

ワールドカップ開催中はもちろんのこと、大会が終わってもその熱は未だ冷めず、人気の衰えを感じさせないほどの高インカムを保っている。今やゲーム業界をささえているものは、ビートマニアかバーチャストライカーかといったところが現実的だろう…。



天神ギーゴはライブモニタにカを入れてるんだな。



みんな画面に釘付け-俺も含めて、みんなはなにを求めているのか?

福岡県内ではなにかと多いセガ系列の店舗。そこではバーチャストライカーの大会イベントをよく開催している。そして今回の天神ギーゴイベントで、バーチャストライカー九州王座を決定することになったのだ。というわけで、俺もセカ推薦枠というところに入れてもらい、大会に参加することになった。

黄金パターン健在!?

バーチャストライカーの結果、俺はシード枠にいたにもかかわらず初戦敗退。まあ、勝った相手が優勝してくれたということがちょっとの救いになったかな。

さすがに各店舗の代表者なだけあって、ボールさばきの基本はできていた。運要素を含むロングパスや、ミドルシユートなどの場面は数少ない。が、やはり大会ともなればみんなマジ-結構「伝家の宝刀、黄金パターン」が炸裂しまくった。所詮は…、と言ってしまうと失礼だが、されどゲーム。得点の取れる確率が上がるゲームならではの"パターン"というものが存在する。あえてやり方は説明しないが、知ってしまえば初心者でも簡単に得点を取ることができるパターンなのだ。大会ではこれ一色の試合になってしまい、2分間で5-5といった得点の奪い合いなんかもあった。ひどいというか、ある意味見てても面白かったけど、なんだかな…って感じ。

そんな中、大会を制したのがイングランドを使っている「新井 雄大さん」。確かに彼も黄金パターンは使っていたものの、相手が仕掛けたならば、やり返すといったプレイスタイルを持っていたので、俺個人的にはいい感じ。



イングランドを巧みに操るストライカー優勝者の新井さん。

「いやぁ、ゲーメストのストⅡ(元祖)大会決勝でガイルの同キャラ(ストⅡは同キャラ対戦不可)になって、ジャンケンで負けてガイル取られちゃって、準優勝だったんですよ…。だからここで勝てて名誉挽回できました!」とは本人談。九州トップになれておめでとう。

ひょっとして俺ってロートル?

ちょっとしたハプニングが重なり、イベントは若干押し気味に…。残るオラタン&バーチャ3tbは1時間組み手ということになった。

バーチャストライカーでちょっと少なめだったギャラリーの数もここで挽回。オラタンとバーチャ3tbの根強い人気を改めて知りました。

結果はオラタン12勝11敗。バーチャ3tbのほうは18勝5敗。いまいちの戦績を残すことに…。さすがに負け越すという最悪の事態だけは避けることができたが、俺自身の普段のやり込みのあまさ、そして一般人のやり込み具合の多さがこの結果を生み出したのだろう。ここでも改めて最近の自分のやる気の無さを知ってしまった。反省してます。

1時間という短い時間だと対戦できる人数に限界がある。九州はバーチャ3tbが結構強い。この間のアテナ杯でも九州チームは準優勝しているし、全国大会優勝者の矢永ジャッキーもいる。できればもっと長い時間対戦がしたかった。今度博多にいったときは、もっとゆっくり多くの人と対戦がしたいものです。

キャサ夫 最近頑張ってます!

今回のイベントもそうだけど、最近の俺は自分でもパワーを感じない。ゆえにいい戦績を残すことができない。というわけでみなぎる力を取り戻すべく頑張ってます!ゲーセンの店員やって…。

これも最近ゲームをやる機会が少ないことに気付き、その時間を作る切っ掛けと思い、若干本音を言えば、金もないので…。やっぱ人間、遊び心の初心を忘れちゃいけないッス。なんて言うのかな、楽しくなくちゃゲームじゃないっしょっ!

なにをやるにしてもそうだけど、やるならば俺はやっぱり人と違うスタイルを求めて取り組んでみようと思います。

そこで今考えているのがコナミのダンスダンスレボリューション。爆発的な人気があるこのゲーム。見てみると、並んで待っている人は他人のプレイを見て練習…。だからプレイしている人と待ち人はまったく同じ動きをしている。気にしたことはないかな?なんでみんな同じ動きをしているのだろう?

そこで、近々ページがあればキャサ夫ステップを紹介しようかと…。これも案外海外で違った遊びなんかあったりして、バーチャみたいにステップとかあれば面白いね。



少数だけど記念撮影。みなさんお疲れ!特にスタッフはお疲れ様でした!!

「TURN OVER」&「STUFFED WITH T」パズル 解答&当選者発表

APAPA

当選者発表

さて『ひっくり返し』パズルの正答率は100%。正解者難易度アンケートはVH0%H3%N13%E38%VE42%無回答4%と、イージー寄りベリーイージーという結果。初めてのルールだったので、かなり簡単になるように調整した、狙い通りの結果になりましたね。

キャラ当てクイズの正解はその1が『クレオパトラフォーチュン』や『プチカラット』に出演の『パトラ子』、その2はナムコの懐かしいゲーム『マーベルランド』に出演のお菓子の精『スウィーティー』のおふたかたでした〜。

◆当選者◆

PN 秋篠秀さん（埼玉県）
村瀬康洋君（岐阜県）
山田史朗君（岐阜県）
佐藤広和君（岡山県）
PN 霧島翔さん（大分県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

国重薫さん、切り抜き用と保存用で2冊も買っているなんて、読者の鑑ナリ。で、パズルのコーナーはスクラップしてくれてたのかなぁ……。島崎勇気君、ハガキの表書きは縦書きが基本だよ。森岡秀樹君、シンプルを売り物にするのは10年早い、ありきたりありきたり〜。佐藤誠君、雑なハガキを多くくれるより、心のこもったハガキ一枚のほうがいい。大山到永君、住所氏名が書いてあるところが揃っていたほうが処理しやすいんだよ〜。はらわた小巻さん、豪華な粗品は時とともに変転しているのであ〜る。操彩霧さん、パズルの難しさと楽しさの関係は、男女関係よりも難しいカモよ。池畑淳君、直接本を切り抜いて解いた人もけっこういるけど。しーつーぴー君、日本ではターンオーバーよりサニーサイドアップだね。

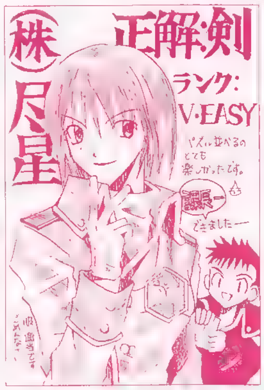
残念賞



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
そーいやフェリシアの好物って何？魚好きは日本猫の特徴だが。



PN 井上藤子さん（北海道）㊣
今回のM改ハガキはこれだっ。隅々までハガキは目を通してるよ〜。



PN 竹野内河月さん（北海道）㊣
どうも野田大元帥の銀河乞食軍団を思い出してしまう僕でした。



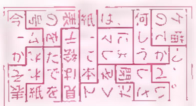
PN 猫田690さん（福島県）㊣
そんな、多分…なんて自信なさげに言わなくても。堂々としましょ。



PN 藍屋キリコさん（神奈川県）㊣
このように組み合わせると、剣のピースのみターンオーバーです。

当選者発表

さて『テトリスブロック詰め』パズルの正答率はほぼ100%。正解者難易度アンケートはVH2%H2%N20%E31%VE45%と、これまたイージー寄りのベリーイージーという結果。解答が何なのか、僕も本が出てからやっと分かったという問題ですが、基本的には特別の閃きなどのいらない、簡単な部類のパズル問題でありました。で、解答は左に掲載した東京都の馬朗さんのハガキを見ての通りとなっておりますぞよ皆の衆。



QUESTION:

ANSWER:
サイキックフォース2012

RANK:VE

CHARACTER:
ヤン・ヤンヤン

んで、キャラ当てクイズの正解は、かなりパターン性の強かったいぶし銀対戦シューティング『ティンクルスタースプライツ』に出演の『ヤン・ヤンヤン』嬢でした。

◆当選者◆

PN hitomiさん（埼玉県）
PN 陰華凪さん（愛知県）
PN ERIさん（京都府）
留河峻輔君（兵庫県）
門澤学君（宮城県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

花谷秋美さん、鬼焼きの声には慣れたかな？ ワタナベさん、署名がなんだかワナベタって読めるによ〜。早蔵圭太さん、タテ詰めにしようとして苦労した、なんてのはさすがに君だけだったみたい。夢遊人君、雑君保プは、ざっくんぽっぷ、と読みます。チャックンポップってゲーム知ってる？ KEN=NVL君、免許取れた？ ってわけで、今号はこれまで。次号にて最後の挨拶になる予定〜。

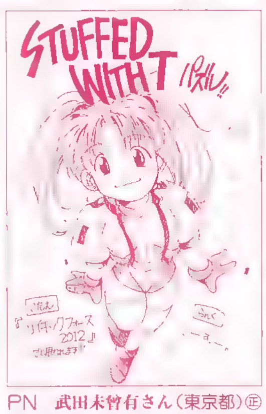
残念賞



PN 清島白狗君（愛知県）㊣
おや、なぜだか今回は愛知県勢が押してますな。何かあったのか!?



PN 宮内みいまさん（愛知県）㊣
実のところマジドロはパズルっぽい顔して、アクションゲームやね。



PN 武田未曾有さん（東京都）㊣
いつもならキャラ当てクイズにするところだけど〜。さて誰だ〜？



PN 山本雲居君（愛知県）㊣
何とも微妙な表情がヨイ。なぜだかちょっとホッとする絵ですな。



PN 武術師さすけさん（福島県）㊣
こちらのM改ハガキはこれだっ。なんというか……もう……芸術。



2D格ゲー編もあとちょっと
アーケードゲーム初心者講座
〜2D格闘ゲーム編⑤〜
第6回

担当：ぴぐ

こんちは〜っ。早いもので第6回目を迎えました。このコーナーが始まってからもう3ヶ月が経つんですねぇ。と、少しだけ感慨にふけったところで、さっそく前号の続きに入っていきましょ。

前号のおさらい

まずは軽く前号の復習から。

相手のガードを崩すひとつ目のアプローチとして、ガードを上下に振る、という話をしたよね。

ガードには**立ちガード、しゃがみガード**、場合によっては**空中ガード**があって、**それぞれに、ガードできる技、できない技**、というものがある。

例えば、跳び蹴り・足払いに代表されるように、**ガードを立ち、しゃがみと揺さぶる**、すなわち素早くガードを切り換えないといけないような状況を作ってやるのが、**ガードを崩す**ことにつながるわけだね。

しかし毎回毎回、跳び蹴り→足払いのワンパターンだと、次に何がくるかわかっている分、ガードする側もガードしやすい。

そこで、**ジャンプしても技を出さない（空ジャンプ）で着地で攻撃するスカシ○○や、跳び蹴りからしゃがみガードできない技（中段技）をいきなり出してやるといった工夫が必要**になってくる。

といったようなコトを前回言ったので、今回は別の視点からのアプローチを見ていきましょう。

横からの崩し

中・下段攻撃による上下の揺さぶりがあるなら、もちろん横方向の揺さぶりもある。

その代表例がめくり。

さて、1P側（画面の左側）のキャラをA、2P側のキャラをBとして、これから起こる状況を想像力をフル稼動させて考えてみてほしい。

①AはBに跳び蹴りを当てようとジャンプしたけど、目測を誤ってBの頭上を跳び越えたところで蹴りを出してしまった。
②このとき、Bは左側からの跳び蹴りを警戒して、レバーを右に入れて立ちガードしようとしていた。
③ところが、Aは攻撃を出す直前にBを跳び越えているので、攻撃を出そうとしたときには、実際にはAの本体（の判定）とBの本体は左右が逆転していた。
④A、Bが左右入れ替わった瞬間、Bは「右」を向くことになるが、Bはレバーを「右」すなわちキャラクターの「前」方向に入れているので、当然ガードは解かれていた。
⑤たまたまAの出した攻撃は、A本体より左のほうにも攻撃判定が広がっていたため、右に振り向いたBにヒットした。

というのが**「めくり」なる現象のメカニズム**だ。ひらたく言えば、キャラの左右が入れ替わることで、ガード方向が左右逆になる（逆ガード、めくりガードになるとも言う）ってことね。

なぜにめくりが有効かっていうと、まず左右の入れ替わりは一瞬の出来事なので、それを識別するのは困難であること、それとガードするほうは相手がいた方向にレバーを入れないといけないんだけど、やっぱり相手方向にレバーを入れるのは怖い。そういった心理的抵抗によるってとこかな。

それと、めくりが決まった後はおおむね**相手に近い位置に着地するので、連続技を入れやすい**という利点もある。

理想のめくりは自分がほぼ相手の真上にいて、出した本人にもめくりかどうか分からないような攻撃。ただしホントに分からないようだと、着地したときのコマンド入力の方向が分からなくなるので気を付けよう。

さらにめくり攻撃の後、着地したら中段攻撃を出すなど、さらに**上下の揺さぶりなどもかけてやる**と、いっそう効果的なのは言うまでもないよね。

ちなみに、まれにめくりにはならないで正面ガードなのに、着地点は相手の後ろになって左右が入れ替わってしまうというケースもある。これに関しては特に名前がついていないので、誉められた話じゃないけど、そのときの気分で

と、その前に**「判定」**という言葉の説明をしておくか。

普通、ゲーム中ではキャラクターの**グラフィックパターン（ドット絵）とは別に**、ヒットチェック（ふたつ以上のキャラが触れたかどうかをチェックする）を行うための**「判定」というものを持っている**。つまり**見かけ上のグラフィックに対して**、実際にCPU内で処理するときに使われる**「実質的な部分」**とも言えるかな。

格闘ゲームでは**「攻撃判定」**と**「くらい（やられ）判定」**のふたつがあり、自分の攻撃判定と相手のくらい判定が重なることで、攻撃が当たったと判断されるわけだ。ただ判定部分は普通はゲーム画面上では表示されないので、なんかグラフィック的には当たってるように見えるんですけど、と思っても内部的には当たってないとみなされることも少なくない。

で、自分の攻撃モーションも攻撃・くらいの両方の判定を持っているわけだが、この両者は必ずしもおなじ大きさであるとは限らない。もし、**攻撃判定がくらい判定より大きければ**、その分相手の攻撃とカチ合ったときに、一方的に**打ち勝ちやすい**。これが**「判定が強い」**ということだ。

さて、話が少しそれたけど、要は攻撃をするときのキャラクターのグラフィックパターンと、攻撃判定とは必ずしも一致しないということ。

例えば跳び蹴りなんて、絵的には足先でしか攻撃しないはずだけど、実際の攻撃判定を考えてみると意外と大きいことが多い。オマエ、それど〜見たってケツじゃん、というようなところにも平気で攻撃判定はついているのだ。

後回り、裏回り、後ろに落ちるなどといった表現がされる。いちおうガード方向が違うという点で、めくりとは別物だと覚えていてもらえれば当面は問題ないけど。
　めくり以外では、瞬間移動や位置関係を入れ替えることで、相手との左右を入れ替える技もあるが、それはここでは省略します。

誘って崩す

上下左右にガードを振って、相手がガードできなくするように仕向けるだけでなく、相手がガードを解いてしまうような状況を演出してやるという方法もある。
　つまり、**何かの技をガードさせたりすることで、反撃したいという意識を誘い、そこを返り討ちにするということ。**
　まずは**エサとなるような技を考えてみよう。**ここで大事なのは相手との硬直差。できればガードされても有利（相手より早く動き出せる）な技がいいが、少しくらいなら不利でもまぁよし。見た目のスキが大きそうで、反撃したくなるような技ならなおよし。
　こういった技をガードさせておき、出が早い、あるいは判定の強い技を出して返り討ちにする。この返り討ちにするはずの技が、さらにガードされたときにはエサになるような技だと理想的だね。
　こうして、**ふたつ以上の技を組み合わせて単体で使う以上の効果を得ようとするものが連携技だ。**
　もちろん跳び蹴り→足払いも立派な連携。連携技は複数組み合わせていくことで、さらに効果が上がっていく。
　例えば、めくり大キックで左右のガードを揺さぶり、着地したら大足払いでさらに上下にガードを振ってみる。もし大足払いまでガードされてしまってもいいように、大足払いにはキャンセルをかけて波動拳を撃っておく。その波動拳を跳び越えてきた相手は、昇龍拳で撃墜するといった感じだ。
　めくり～足払い～波動拳～昇龍拳というふうに3つのプロセスを一連の流れにすることで、より脱出が困難で、相手のガードを崩しやすい連携ができあがる。
　混同しやすい連続技と連携技だけど、これで違いが分かってもらえたかな？また、ややこしくするけど、跳び蹴り・足払いみたいに連続技（当たった場合）であると同時に連携技（ガードされた場合）でもある、というものもけっこう多いよ。
　さて、自分ではイケてる連携を考え出したつもりが、いざ試してみたらへなちょこきゅ～だった、ということもある（っていうか、そのほうが多い）。
　でも、こういう**組み立て作業や試行錯誤の繰り返しがあって、少しでもマシなものができあがっていって、次第に勝率とかに反映されていく、**っていうのがたぶん対戦格闘ゲームの持つ面白さなんじゃないかな。
　最近対戦ゲームがつまらないと思い始めてる人がいたら、もしかしたら、勝つために一生懸命考えるというステップが抜けてるからなんじゃないかな。
　見て、考えて、練習して、そこで始めてウマくなるから面白いんだと思うよ。

お便り募集中
当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや質問、感想がありましたら送ってください。初心者に限らず、ゲーム全般の基礎的な質問ならどなたでも大歓迎です。また、イラストも募集しておりますので、質問と同様お待ちしております。投稿は次号予告の住所「初心者講座」宛でお願いします。

ゲーセン浪漫 第3回 コンパネ選手権

コンパネ、それは我々ゲーセン小僧と密接な関係にあり、切っても切れないが実際に切ったら店員に怒られるケッタイな代物である。今回のゲーセン浪漫ではそんなブツについて談義することになったということは文脈の流れから読み取って頂けたと思う。

帯電ファイターズDX

C・LAN（以下ジョニー）　突然だが、我は昔「コンパネ」のことを「コンソールパネル」の略と思い込んでいたんでさあ、ええ。

田渕健康（以下マイケル）　ニュアンスがちょっと似てるだけに、一度思い込んでしまうと訂正が難しそうですね。しかも得意げに人に語った日にゃあ、一生ネタにされそうですが。「破傷風→はふうしょう」みたいに。

ジョニー（以下C）　さすがに「こんちくしょうパネこ」の略ではないかなんて勘違いをしなくて助かったぜシャーって感じだな。

マイケル（以下渕）　幼少の砌には漠然と「動かし部分」とだけ認識して、正式名称なぞ考えたこともなかったでごわすばい。

Beepかベーマガで「レバー＋ボタン＝コンパネ」という定式を学んだ気がします。ただ、「レバー」も「ジョイスティック」も一緒くたに考えてましたが。

C　「コンソール問題」ほど深刻ではなかろう。

渕　そんなワケで、今日はコンパネについて語っていこうとする我らでありますが…。

（ここで突然、ライターのももやんが乱入）

もも　なに？コンパネはアフロ付きに限るとかまた変なこと話すの？

C　……。

渕　……。

C　いいかよく聞け貴様！コンパネについて深く考察していくということは激動の昭和史を改めて見直すことであり、ひいては来るべき新時代の担い手たる我らのルーツを知ることにも繋がると思いきや御託にしては割と長いかなとチト猛省したりしてみたが。

もも　…わかったからとりあえず話を続けてくださいよ。

C　うむ。

渕　それじゃ、コンパネ関係ということで唐突な質問をしますけど、覚悟はよろしいですか。

C　望むところよ。

渕　レバーの先についているあの「丸い玉」、いわゆるボールっぺえ奴なんですが、アレって正式名称は何て言うんですか？　実は今まで漠然と「アレ」とか認識していただけで、ちゃんとした名前なぞ気にしたことはなかったのですが。

C　ああ、アレね。そりゃアレだよアレ…っていうか、何ていうんだろうな。

渕　我らが今までいじくり、握りたおしてきたアレですが、ゲーメスト編集部員でありながら正式名称を知らないとは愚の極みッシュって感じです。よよよ。



C　そうさな…ここは編集部きっての博識者であり、ゲーセンのデストリビューターもこなしておった善之字元帥に聞いてみるか。

解答！（擦れ声で）

善之字　正式名称は「ボール」でいいんですよ。

C　…なんだ、ずいぶんとあっさりしてるな。予想を裏切らない答えだ。

渕　もっとソレっぺえ専門用語があると思ってましたが。ホッとしたような物足りないような、複雑な気持ちです。

命名の鬼

C　そうだ、ここは一つ我々で「ボール」に代わる、こ洒落たネーミングを考えてJAMMAに申請してみるか。仮に「レバっ玉」と呼んでみることにするか。

渕　そこでぞんざいにも「レバっ玉はジ☆ダップセの登録商標です」とか言ってみるわけですな。

C　かなり図々しいな。そうだ、「ゲームっ玉」ってのも親しみやすくていいかもしれん。「コパネ球」ってのも科学用語みたいでいいぞ。

渕　単純に「ボール」だと「トラックボール」と混同してしまうよう気がしますが。

C　あれは「トラック」という別の冠詞がくっついているものだから問題なかろうて。

渕　じゃあ、こっちの「ボール」にも何か冠詞をつけてみますか。

「ザ・ボール」「ラ・ボール」「ダー・ボール」とか。

C　…ただムカつくだけで何となくどれもしまりがないな。

渕　じゃあソレっぽい英名を捏造してみますか。「握る」と「球」を足して「グリップスフィア」というのはどうでしょう。

C　ほほむふ。略すと「グリスフィ」。我々の愛好する「グリズリー」、いわゆる灰色熊の呼称に似ており我的にはグッドネーミングであるなと感嘆を禁じえないところであるが、実際には業界内で黙殺されて終わるであろうとの見識を打ち立ててみたものの、それに代わる打開案も見つからずじまいで今日のところは勘弁したらぁという具合で誌面が尽きてきたから続きは、あ、次回送りということで。

渕　そなかじ。

（つづく）

猛者通信

■発　行■
1998年11月15日
通巻3号
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

今日の決意

庶民感覚の日常密着型コーナーとして、マイペースで爆進を続ける猛者通信も奇跡の3回連続掲載を迎えた。何とか年を越したいと辛苦艱苦している今日このごろではあるが、明日は明日の風が吹くっぺれ〜なカンジでダラリ、あ、プセリと明日を見つめるジ☆ダップセ一同であった。



キャッチング道 #3

で、UFOキャッチャー。今でこそ広く定着し、ゲセっ子たちにも親しみのあるマスィンだが、そのモツィーフはUFOが人なり動物なりをかっさらっていくという、そら恐ろしい現象を表現したものなんだね。君は宇宙人となり、景品帝国の平和を打ち砕くのが目的というわけだ。

さて、前回も含めてUFOキャッチャーの説明がひととおり終わったところで、今回は攻略っぽいことも多少展開していこうと思う。

UFOキャッチャーでもっとも重要なのは、取れる「形」を把握することだ。例えば普通のグリズルぬいぐるみの場合、首と胴体を真横、もしくは斜めにはさむように取ることになる。完全に横向きのヤツは1回ではほぼ取れない。景品にはさまざまな種類があるが、それぞれ「取れる形」というのがある程度決まっている。重心がどこにあり、どの向きなら取れるのか、それを理解することが重要だ。



左右の目玉マーク（？）がアームが開いたときの幅　さりげなく重要だ.

また基本的なことだが、紐掛けを試みるのでもない限り、ケースの四方の端にある景品は狙ってはダメ。特に奥方向は、意外なまでに手前で止まるので超注意。ボタンを押したままでいれば端まで行くとアームは戻ってくるので、可動範囲を知ることはできるぞ。

さて、ターゲッティングしたらあとは取るだけ…だが、ここからが本番。これは1回やってみないとわからないのだが、ボタンを離したときの誤差がまず重要だ。アームはボタンを離した位置でピタリと止まるとは限らない。最近のマスィンはボタンを離した直後なら、押し直せばアームが再び動いてくれるので、少し手前で止めつつ慣性を確認し、足りなければ微調整、というのが手堅くも賢い方法だ。

またアームが降りていく際、少し回転してしまう場合もあり、一朝一夕にはなかなかいかないのが現実ではあるが。

UFOキャッチャーのうまさ、それはいかに金を使わずに景品を取れるかだ。そのためにはその台に流れる風をいち早く見極めることが大切じやて。

筐体のある風景

第3回 三鷹市駅前通り

今現在、ゲームセンター以外で筐体が置かれている場所と言えば、「レンタルビデオ店」や「ゲームショップ」の軒先というパターンが多いだろうと思われる。

一昔前は玩具屋の軒先、場末の茶店などによく置かれていたものだが（実際の所、一番メジャーと思われている「駄菓子屋の軒先」には、それほど多く置かれていなかったと記憶する）、今では「玩具屋」と「ゲームソフト屋」の住み分けがなされ、今現在「おもちゃ屋」の前からは往々にして筐体が消えた。代わりに、カードダスやガチャポンの自販機が居座ったわけだが。

軒先筐体の話をしていて、よく話題に上るのが「模型屋筐体」という事例である。系統的には「おもちゃ屋前筐体」と趣を同じにするのだが、男の子のみならず女の子も集まる「おもちゃ屋」や「駄菓子屋」と違い、ほぼ完全に「野郎の殿堂」と化している模型屋の前に置かれている筐体からは、独特のメンズスメルが立ち上っていたとの報告が多々なされている。



昭和ガンプラブームの時は、一時的に模型屋が最もとんがった情報集積地として小僧どものたまり場になっており、ゲーム筐体が設置されている店舗も少なくはなかった。

ガンプラ新入荷の報を聞いて模型屋に駆け付けるもすでに行列ができており、並んで待つも自分の遥か前でお目当ての1／100シャアザクが売りきれちまい、結局自分の番になると残っているのはエ○メスだけで泣く泣く購入しつつも、残った小遣いで店の脇に置いたあったラリーXで遊んでみたものの、筐体に入っていたのは今更の旧バージョンでパターン忘れてグロって以上といった、物悲しい思い出を持つ人も多いだろう。

そんなこんなで、今でも模型屋前の筐体を見掛けると、あの日のエル○スがほんのりと脳裏をよぎる今日この頃である。

模型屋前の筐体は、今でもストロングな出で立ちで、小僧どもの到来を待ち構えている。お目当てのマスターグレードを買いにいったもののすでに売りきれており、しょうがなく軒先に置いてあったネオジオでパルスターを遊んでしまう。そんな風景が、今日も模型屋筐体の周りで繰り広げられていることだろう。



ゲーメストコミックス
ベストセラーから最新作まで！人気のゲーメストコミックス
ゲーメストコミックのお知らせ
キャラも増えてますます読み応えアップ！
ストリートファイターZERO3 コミックアンソロジー
11月10日発売
本体価格880円＋税
世紀末なお年頃（？）に大人気！
G=ヒコロウのみんなはどう？
本体価格780円＋税
絶賛発売中
ヒント!!あんたか!!
百年前!!大界で起こした!!
思い出せ—!!!
あ——あ——
やったわやった——
そんなこと——。
アメリカンスポーツチーム復活！ギャグ路線にも目がはなせない！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 4コマ決定版
本体価格590円＋税
絶賛発売中
眠れ、サイキッカー。この胸で安らかに…。
サイキックフォース2012 コミックアンソロジーvol.2
本体価格880円＋税　絶賛発売中
メインイラスト／杉崎ゆきる
品切れの場合はお近くの書店にご注文ください。
新声社 GAMEST
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

第23話



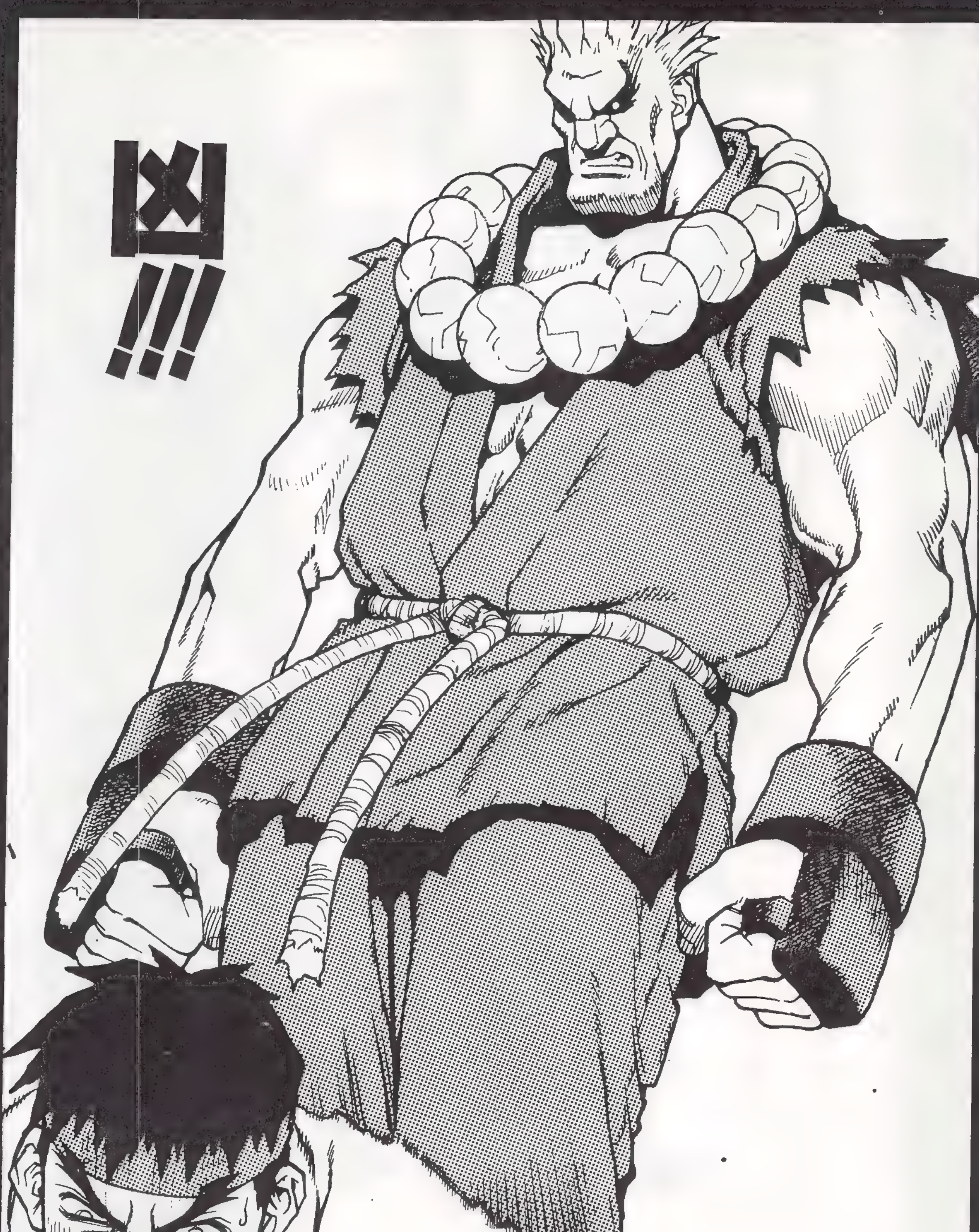
単行本第一集99年1月下旬発売決定!!

※諸般の事情により発売日が変更になりました。

絶対絶命!!

中平正彦

中平正彦先生HP http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

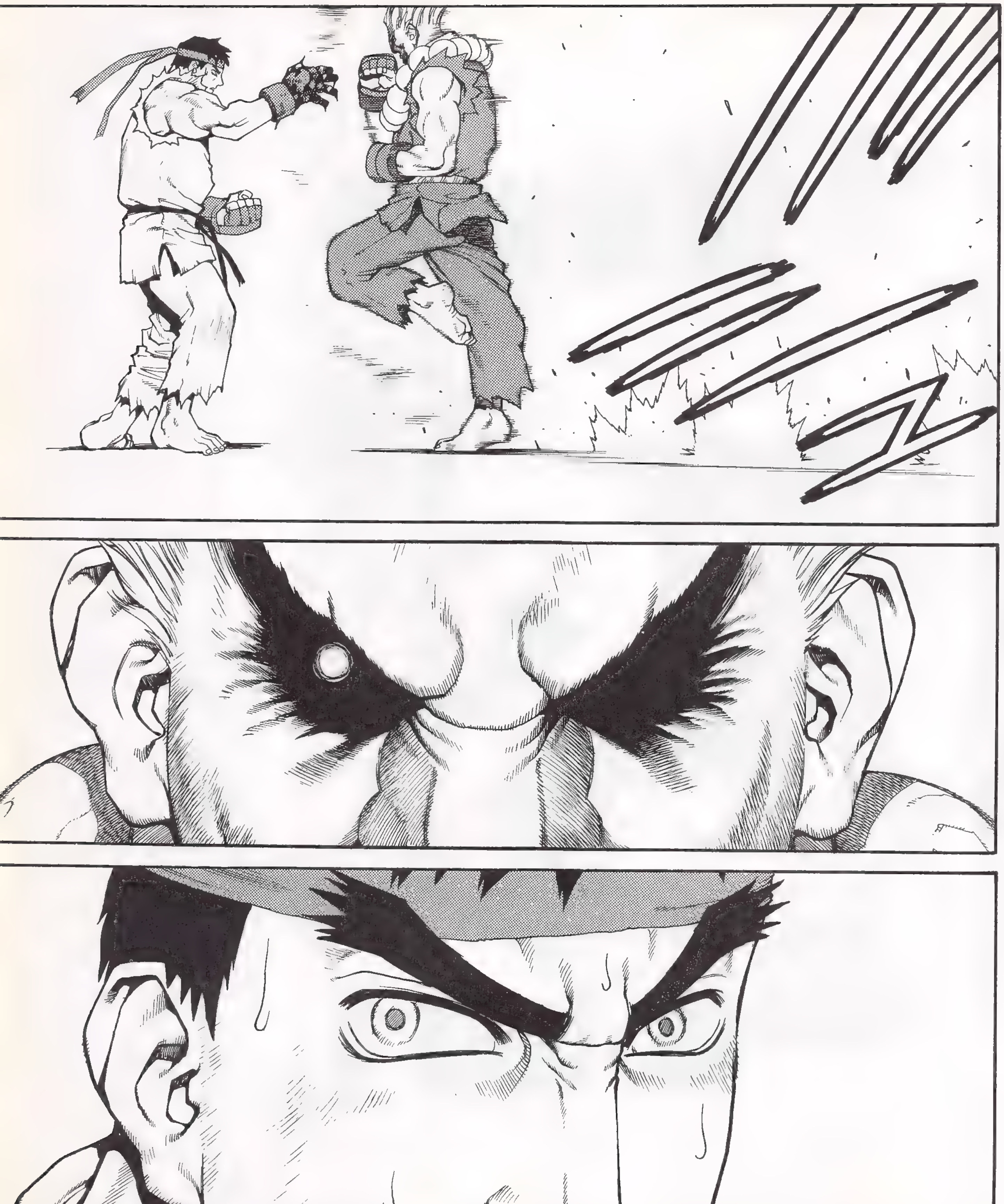

凶!!!

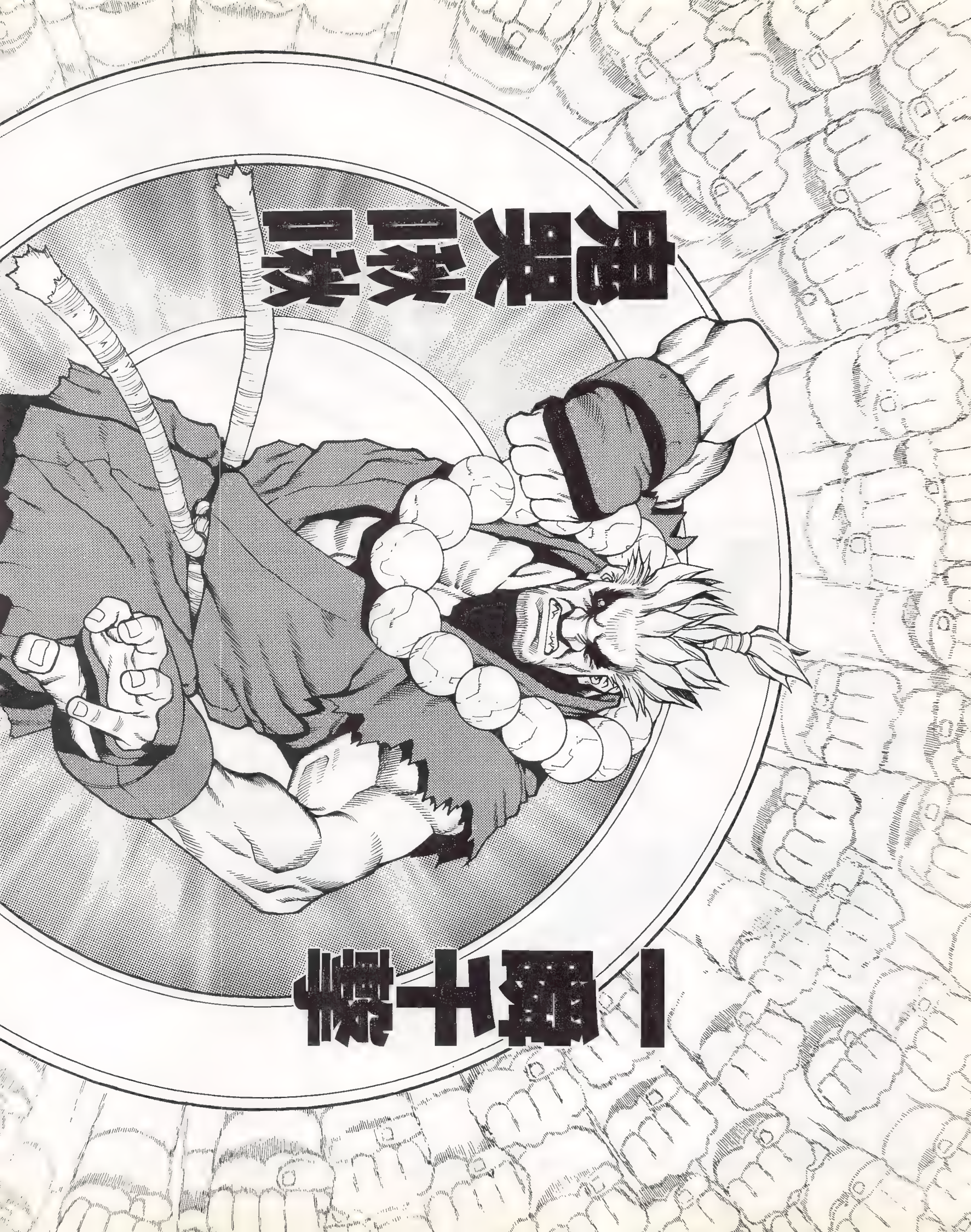

さすがに強い…ッ!!!
その一撃一撃が…!!
その呼吸さえも!!!
必殺の威力を秘めている!!!
……
…それでも俺は…
倒さねばならない!!
俺は勝たなくてはならない!!
格闘家の行く末が「殺意の波動」であってはならない!!
無為に死へと追いやるだけの悲しい拳であってはならない!!

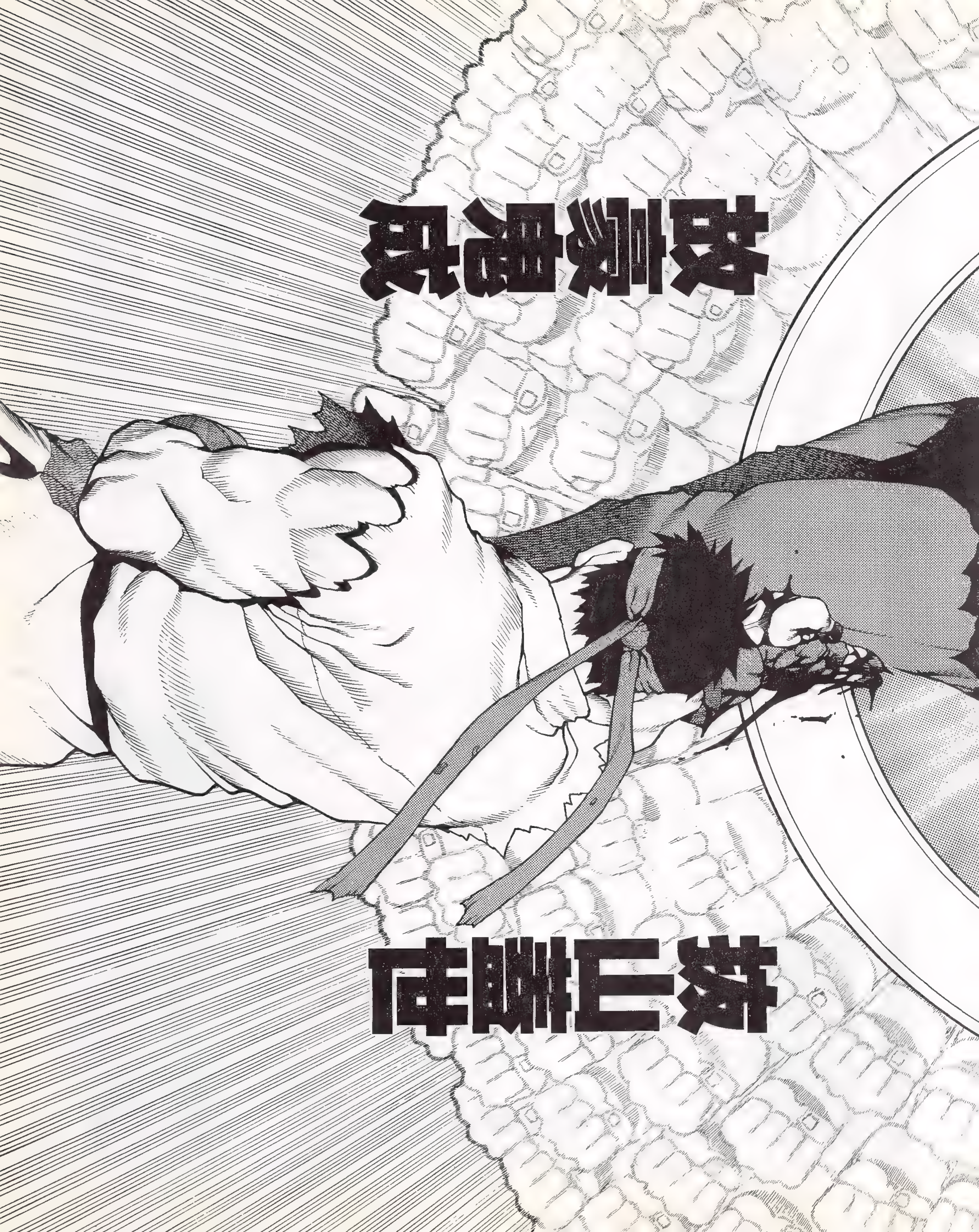

ぬーーッ
ゴウキよ…ッ!!!
あなたへと
至る拳の
道!!!
俺が
断つッ!!!
………
ならば
見事断って
みせよ…
「殺意の波動」
極めし者の
奥技!!


瞬獄殺!
うぬがこの万物必殺の技を破るるならば
未だ最強たる「殺意の波動」も取るに足りぬ技法のひとつとなり下がろう…


来い！




一瞬千撃
鬼哭啾啾

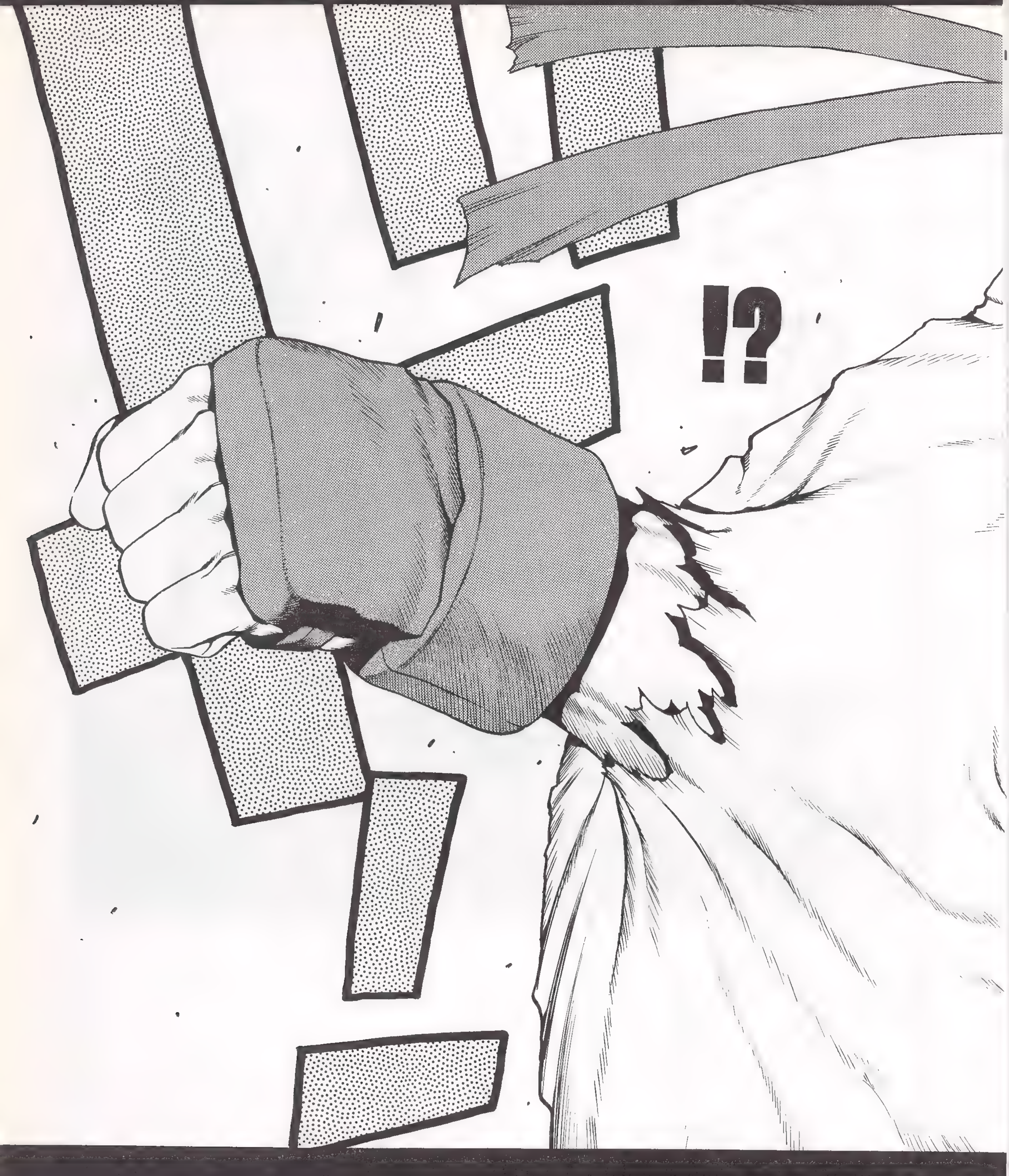



ぐあッ
見えた……!!!
無数に繰り出される拳撃…!!
それらがインパクトした瞬間ッ!!

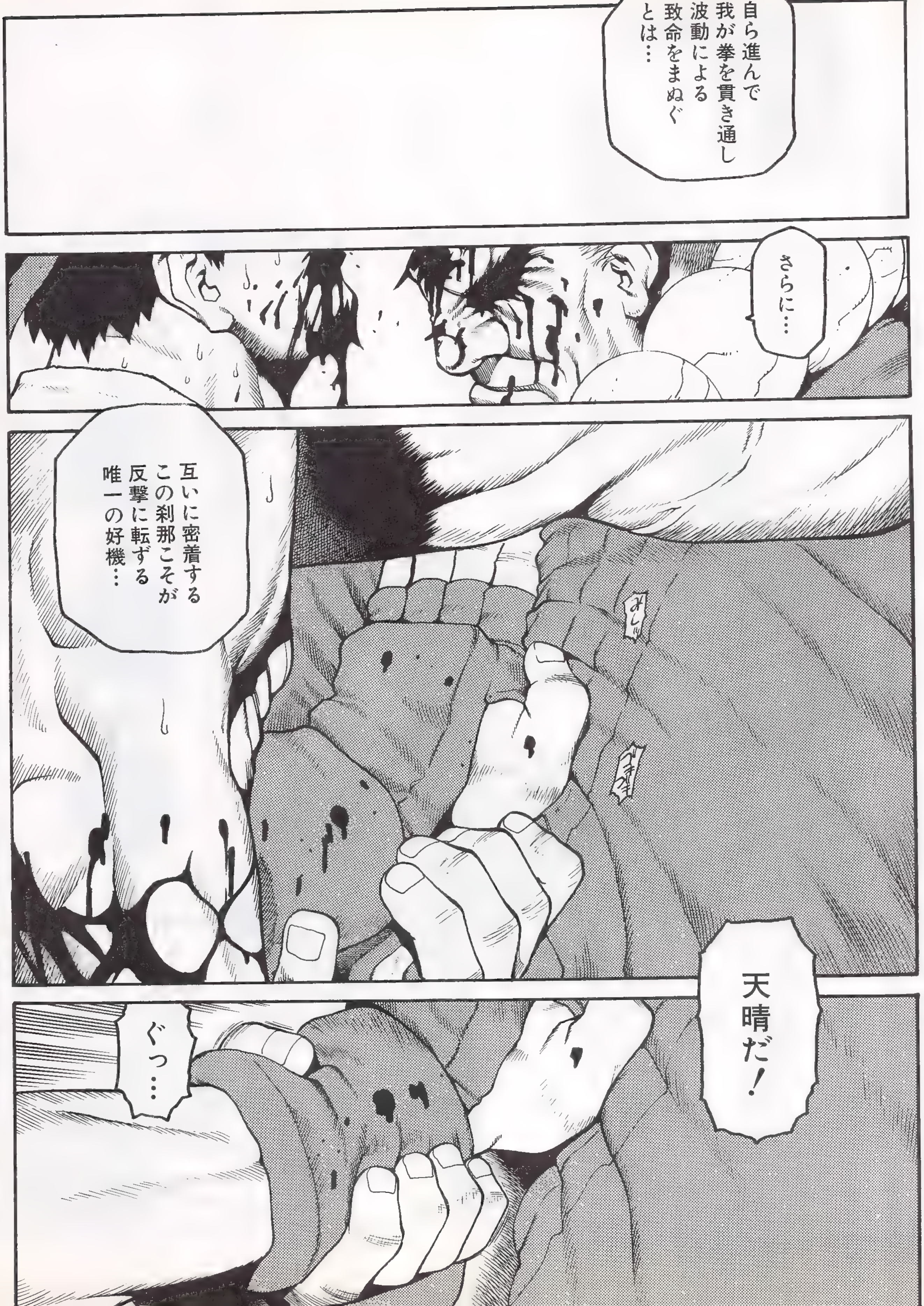


体内で波動拳を放ち炸裂させる!!!
「殺意の波動」に殺されてもなお闘うことを止めぬ幾万の魂…
それらを相手とすべく瞬獄殺は生まれたのだろう
魂と闘うことで瞬獄殺はみがき抜かれ!!!
みがき抜かれた瞬獄殺はまた新たな魂を呼ぶ!!!
そうだ!!!
この罪深き拳…うぬに破れるか!!?
……
……
策はある!!!






キュ!
…見事だ



●かりんお嬢様が登場するコミックは『さくらがんばる!』全2巻(好評発売中)だけっす!



第23話／終わり

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主						
お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）		性別（1男 2女）		生年月日（西暦 年 月 日）
郵便番号		ご住所（ふりがな）　都道府県				

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量		点	合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数	
枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い） を付けてください　矢印の方向に送信してください

ご注文主	お名前 ふりがな		電話番号 市外局番 局番 番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
	郵便番号		ご住所 ふりがな 都道府県		

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料 円）	
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます。

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No.

送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄:商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前 ふりがな ㊞	電話番号 市外局番 局番 番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
	郵便番号 □□□-□□□□	ご住所 ふりがな 都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円	
	商品数量		点	合計金額	円	

保護者名 ㊞	会社記入欄 処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）	伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い	

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのテザインからゲームプログラムの制作までの、ケーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	、月～金曜日, AM10:00～PM4:00	テッサンの基礎から今流行の3Dクラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日, AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウントクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウントドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	、月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ブロクラミンクは苦手だが、ケームのアイティアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のテザインしたゲームを沢山作って、ブランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	、月～金曜日, AM10:00～PM4:00	このコースでは、テザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます。

☎03-5256-2889　FAX03-5256-2898(24H)

➡営業時間12:00~21:00・FAX24H　http://www.totanoana.co.jp

注意:記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

❶氏名 ❷生年月日 ❸TEL番号 ❹〒・住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ ❽合計金額

① 電話.FAX.WWWにて注文

↓

商品が届く
(注文後5~7日前後で)

↓

配達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800~¥1000)

※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

② 郵便小為替+手紙

↓

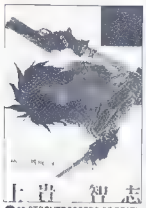
❶番~❽番までを記入した用紙と商品代金+600(送料)の為替を同封の下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島をのぞく)

↓

商品が届く(注文書到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返送する場合もあります。

通販部:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部

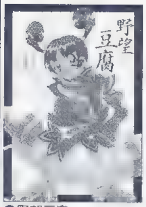
ADULT 18禁



●69-STORMTROOPERS OF DEATH
No.3880　価格¥1,400
★ハイテクノロジーJAPAN
士貴智志先生のヘヴィなサイバーパンク。超オススメ



●69 STORMTROOPERS OF DEATH 2
No.9264　価格¥1,400
★ハイテクノロジージャパン
士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾。オススメ!



●野望豆腐
No.9038　価格¥1,200
★野望組
河本先生の巨乳が爆発、ストゼロ3にスタグラで決メ



●DURIAN
No.9270　価格¥600
★えすかるご倶楽部
さすが十羽織ましゅまろ先生のドロドロHです!



●THE YURI & FRIENDS SPECIAL
No.8411　価格¥900
★彩画堂
オ●ニー狂のクリスをヴァイスとマチュアがオモチャに



●ただいま-7
No.8830　価格¥1,100
★あると屋
このダイナマイトボディ作品! 見ないと損しますよ



●あると屋総集編
No.8698　価格¥1,100
★あると屋
舞やユリなど格ゲー美少女でいっぱいのあると屋総集編



●狂人
No.9303　価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。



●METAL BOX 5 h'even
No.9454　価格¥1,600
★H&K
マリアの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作



●White on White
No.9256　価格¥1,100
★bolze
ritさんによる最高のナコルル本! 読まないと損です



●PON-MENOKO伍 激闘編
No.9534　価格¥800
★ちくわの気持ち
ナコルルとチャムチャムのHを目撃しちゃうリムルル



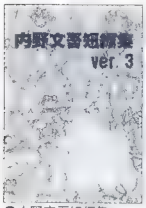
●桜花綺譚式
No.3440　価格¥1,000
★犯罪天国
幻十郎に無理矢理押し倒され性の虜になるナコルル



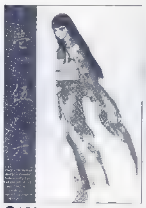
●小川のワンディーネ CLASSIC
No.9608　価格¥1,300
★PSYCHODELICIOUS
秋葉凪樹先生の記念作を収録。ファン必見です。



●エロゲェ本
No.10541　価格¥1,300
★PSYCHODELICIOUS
YU-NO他秋葉凪樹先生の思い入れのゲームを一冊に収録



●内野文吾短編集3
No.967　価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の単行本未収録作品集。ファン大満足。



●156
No.9403　価格¥1,800
★はばい処
精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集。買い逃し無く



●Natural Heart
No.8720　価格¥1,000
★御伽屋
とっても可愛くてちょっぴりHな千歳ちゃんが一杯!



●ANALOG CABIN
No.9533　価格¥800
★STUDIO 亜人類
マルチへの想いを押し殺してあかりと暮らす主人公。



●True Heroines
No.8788　価格¥1,600
★富士参號工房
富士参號先生のTo Heart本。ボリュームたっぷり。



●Shuffle
No.9368　価格¥800
★BLACK ANGEL
REN先生のリーフ本です。可愛くてHな内容でオススメ



●葉っぱの河流れ
No.10543　価格¥800
★謎の会
耕一が鬼の血を制御できるよう奔走する梓。ファン必見



●CHAOS
No 9458　価格¥700
★XANTHUS
騎羅、ひかゆ両氏の可愛いキャラクタいっぱいの合作本



●TOY BOX special
No.3933　価格¥900
★STUDIO SCAN
うらべすう先生の新刊はマンガも魅力な原画集。



●神音娘
No.10391　価格¥1,300
★伏魔殿
先生に誘われて…プリズムコートの美少女達の妖しい饗宴



●トロンのないしょ
No 10534　価格¥700
★スタジオ・ワラビー
研究所で襲われおしとトロンの災難な一日。



●SQUAREっち
No.8729　価格¥1,300
★おかず倶楽部
御祇島千明先生達によるスクウェア作品本!濃いです



●Melting Point
No 8886　価格¥700
★遊星本舗
遊星本舗のかえるにょ本Hで可愛くて良いですよ



●悠久休暇 5
No.10555　価格¥1,200
★うなぎのぼり
好評シリーズ。シーラ初め悠久幻想曲のキャラが大暴れ



●GORI GORI COMIC 5
No.8820　価格¥600
★ORIGINAL BOX
オリジナルの美しい作品。実力派作家で必見です。



●893
No.9204　価格¥600
★びっくりやテレビ商会
おおしまひろゆき先生のイラスト、カットが盛り沢山!



●ルーキーズ、ルームメイト設定原画集
No.9614　価格¥1,200
★たらこ工房
ルーキーズ、ルームメイト設計原画集。ファンなら買い



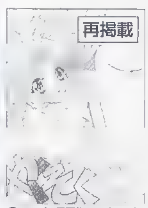
●色欲プレステ砲
No.9972　価格¥900
★カネコット
プレステゲームのヒロインを、Hにあつめてみました



●WHAT IS LOVE
No.9541　価格¥1,100
★夜食亭
ファンにオススメ。赤崎やすま先生のラングリッサー本



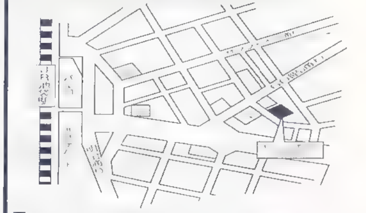
●できるポストペット
No.8045　価格¥1,000
★HIGH RISK REVOLUT
一見ほのぼのでもハードな漫画ものってるよん。



●めいび一原画集やくそく
No.5889　価格¥1,400
★つぶあん同盟
ファンにオススメ。影崎先生のメイビーソフト原画集

池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)

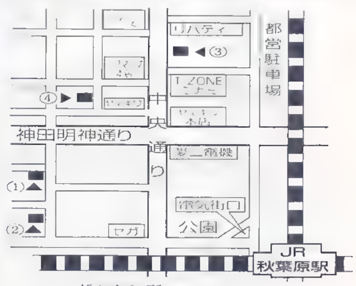
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00~PM10:00



〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍　2F コミック　3F 同人誌(新刊・古物)

営業時間

平日 PM12:00~PM9:00　土・日・祝 AM10:00~PM9:00　年中無休



1号店 1Fはシンマップ店
〒101-0021　千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
※MTGカード、イベントカタログ　☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)

2号店 1Fはゲーム「とんどん」
〒101-0021　千代田区外神田1-9-8 木村ビル2・3・4F
※2F同人誌コーナー　3F、4Fは新刊書籍コーナー　☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店
〒101-0021　千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
※新刊同人誌コーナー　☎03-5256-2838

4号店 1FはDOS Vパラダイス
〒101-0021　千代田区外神田3-11-2ロックビル2・7F
※特価本、古同人誌専門店　☎03-5256-2019

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

1号店
各種カード、フィギュア、ガレージキット

2号店3F・4F
新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも

3号店・2号店2F
同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム

4号店
売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本・CD・LD

池袋店
同人誌/コミック/一般雑誌・書籍

買い

全国のHコミック、同人誌求む!
30冊以上なら着払いOK。

☎03-5256-2019
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

全国のサークルさんへ

お店や通販であなたの作品を置きませんか?

まず! TELにて御連絡後見本誌、見本品を御送りください
同人誌・同人ソフト・ビデオ・ガレージキット大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

事務所:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴　同人担当宛 TEL03-5256-2882

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

緊急告知 後藤圭二先生サイン会決定!!

11月8日(日)14時～15時池袋店4F

カラフルピーバックナンバーを池袋店で購入された方　先着100名(予定)整理券配布日 11月4日(木)開店時。詳細は池袋店☎03-5957-7138にて

注意事項

①整理券については池袋店で購入された方のみお配りします。
②秋葉原・通販で購入されても整理券はお渡し出来ません。
③お一人で複数購入されても整理券は1枚のみのお渡しになります。
④撮影は御遠慮下さい。
⑤色紙などは御本人様で用意して頂くようお願い致します。

レヴォの新刊も虎におまかせ!! 是非、池袋店にも御来店下さい。

●作品名　★サークル名



●パーフェクトセレクション MINE98
No.9450　価格¥1,200
★吉崎観音社
漫画、イラストなど吉崎観音先生の魅力的な作品が沢山

●シータロム8
No.3636　価格¥1,300
★METAL
20人以上の豪華作家さんによる格闘ゲーム本

●ニャンニャンフェリシア TONDEMO
No3941　価格¥700
★H.P.C命令電波
佐治ジロー先生の個人誌です。フェリシアがいっぱい

●底抜けレディーは大魔人がお好き
No.5305　価格¥1,100
★命令電波
格ゲーギャル満載の一冊！是非一冊お手元に！

●The Night stalkers
No.3940　価格¥700
★命令電波
ストーリーが素晴らしいヴァンパイア本。読み応え十分

●Rhapsody
No.10358　価格¥600
★虎の尻尾
ウォン迫るエミリオなど、ギャグ満載のサイキック本。

●無敵のOnly You
No.10063　価格¥500
★はるまき組合
可愛い下級生たちへの思い入れがいっぱいの一冊です

●とぅるーらぶ本多クンF
No.10524　価格¥500
★ちゃちゃちゃぶらざーず
トゥルラブの本多さん本。みどりに勝負を挑まれる。

●青空高校物語
No.10537　価格TELにて
★HIGH RISK REVOLUTION
可愛いキャラいっぱいのあいざわ先生のトゥルラブ本。



●WHITE SNOW
No.10514　価格¥900
★うにいくら丼
想いを口に出来ない。美咲や理奈のファン必見の本です

●Robot Maid Multi
No.4697　価格¥700
★伯爵団
シュールな感覚がぎっしりつまったToHeart本です。

●All Raisin
No.9429　価格¥700
★ほげろー企画
ほげろー先生のちょっとHなマルチ本。ゲストも多数。

●ごちゃまぜPLUG-IN
No.10378　価格¥700
★機甲犬
自分の寿命に疑問を感じたマルチが望むものとは・・

●PENGUN
No.9018　価格¥800
★す茶らか本舗
辛く切ない人とロボットの愛。弘之とマルチの運命は…

●AKARI-X
No.10552　価格¥900
★琴村屋
リーフギャグ本。芹香の薬を飲むあかりなど笑い一杯!

●楓雨 柏月
No.10394　価格¥600
★隆山温泉旅館組合
表から楓、裏から初音。一冊で2倍美味しい「痕」本

●上水
No.8537　価格¥1,100
★ハラダウダル
三角形の第四辺さんの、昔の作品がぎっしりの作品集。

●3-4;5/2
No.3601　価格¥700
★ハラダウダル
ゲームの感動を思い出してもらいたい、そんな一冊です



●Rmenber My Love
No.10512　価格¥900
★MEGA-MIX
魔法少女えみりゅん他、センチの笑える話がいっぱい。

●Under The Cherry Moon
No.3748　価格¥700
★致命傷
今までのコピー誌の再録集TLSとセチメン中心です

●[illegible]
No.8349　価格¥700
★POLICE五人衆
セ○チ関係のトんじゃっているネタが楽しい本です

●UP BRINGING
No.1390　価格¥400
★剣聖覇皇商会
ギャグがいっぱい、是空とおるさんの恋愛SLG本。

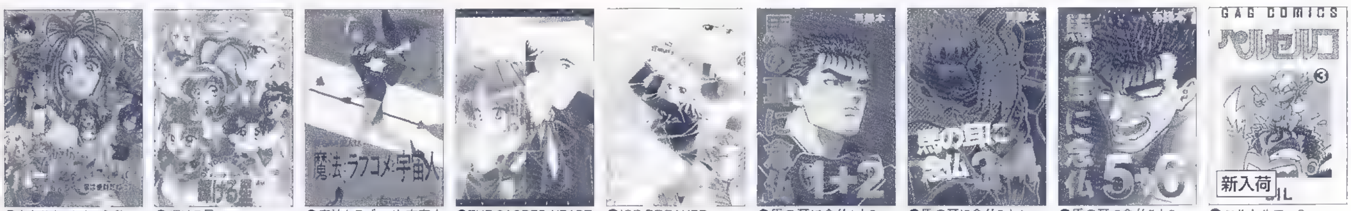
●桜花絢爛・弐
No.1783　価格¥700
★うにいくら丼
綺麗で楽しいサ●ラ大戦本です。ファンなら是非!

●BLACK/MATRIX
No.10513　価格¥700
★うにいくら丼
ブラックマトリクスのギャグ、シリアス両方楽しめます

●AQUA STONE
No.9805　価格¥700
★MIX-MEDIA
綺麗なイラストや漫画の横溝さとりさんのオリジナル

●学校は楽しい!!
No.9588　価格¥1,400
★遺伝子突然変異
かのえゆうし先生が蓬莱学園の魅力を存分に描きます

●COSMIC GYPSY2
No.10345　価格¥800
★HF
藤本秀明先生のA.D.GEARのイラスト、設定が盛り沢山!



●ああサクラしちゃうぞ
No.9456　価格¥900
★TFC企画とゆかいな仲
多彩な執筆陣のサクラ大戦、女神様のギャグがいっぱい

●輝ける星
No.5433　価格¥800
★PURPLE COMPANY
あかりが一乃のために一乃はうすを? 人気の大運動会本

●魔法とラブコメと宇宙人
No.4039　価格¥600
★桃源教団
魔法使いTai本。作者の思い入れが感じられます。

●THE SACRED HEART
No.8098　価格¥700
★MRI
BJとピノコの心温まるストーリー、読んでください

●ICE BREAKER
No.3874　価格¥1,100
★JESUS DRUG
これはすごいもう笑うしかないウテナ本です。爆笑

●馬の耳に念仏1＋2
No.5948　価格¥600
★メタセコイヤ
大爆笑まちがいなしのベルセルク本。おすすめです。

●馬の耳に念仏3＋4
No.5949　価格¥700
★メタセコイヤ
笑いが止まらないベルセルクのギャグ本。必携の一冊

●馬の耳に念仏5＋6
No.7912　価格¥700
★メタセコイヤ
ファンにオススメ。大爆笑必至のベルセルクギャグ本

●ベルセルコ　3
No.10511　価格¥600
★ZIPANGU
原作重視のオールキャラギャグ本です



●らくがきチョップ四
No.8954　価格¥1,100
★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載

●ももつぼみ
No.9367　価格¥1,300
★The Commercial 20
あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です。

●PINKISH HIGH TENSION ANGEL
No.9314　価格¥1,000
★INFORMATION HIGH
さくらと知世がとてもかわいらしく描かれています。

●PRINCESS
No 9433　価格¥900
★薄荷屋
アリエッタメインのほのぼのしたかえるにょ本です。

●Kids Challenge
No.10538　価格¥900
★薄荷屋
篤見唯子さんのオリジナル学園物。4人の少女の物語。

●MAGIC ANT
No.4999　価格¥1,300
★すたじお☆たばたば
ストーリーマンガで初心者にも解り易いMagic本

●Guilty
No 10523　価格¥700
★ぺんたぐらむ
美咲、冬弥の由綺への罪悪感。切なくて良い作品です。

●小鳥の羽根飾り原画集
No.9023　価格¥1,300
★まるあらい
大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有

●富士参號画集～相乗効果～
No.10546　価格¥1,400
★富士参號工房
富士参號先生のカラー画集下敷き付と言うことなし!

もっと多くの作品がほしい方は →

注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア等で新刊の商品情報が違います。

虎通カタログを見て注文
虎通19号¥500

ホームページを見て注文
http://www.toranoana.co.jp
どこよりも情報が早いです。即売会後など注目して下さい

新宿書店 上野支店

平成10年5月1日（金）

オープン!!



上野丸井隣

少年ジャンプ、マガジン、サンデーより

- ●コミック（成人・一般）
- ●コミック雑誌
- ●ゲーム攻略本
- ●ゲーム雑誌
- ●アニメ雑誌
- ●美少女雑誌
- ●写真集
- ●ビデオ
- ●同人誌

（特筆）成人コミック大充実!!

〈新宿書店 上野支店〉

営業時間 11:00〜23:00（無休）
台東区上野6-16-9 金子ビル2F
TEL.03-3839-5340

〈新宿書店 新宿2号店〉

営業時間 11:00〜23:00（無休）
新宿区新宿3-19-4 陣屋ビル2F
TEL.03-3352-0952



少年ジャンプから同人誌まで

- ●新刊コミック
- ●新刊雑誌
- ●新刊写真集
- ●同人誌
- ●新刊ゲーム攻略本
- ●新刊ゲーム雑誌
- ●美少女雑誌
- ●ビデオ

※同人誌委託販売承ります。
（池袋店/津守まで）
どうか宜しくお願いします。



新宿東口駅前

〈新宿書店〉

営業時間 12:00〜24:00（無休）
東京都新宿区新宿3-23-4 2F
TEL.03-3356-0923



池袋東急ハンズ隣

〈新宿書店 池袋支店〉

営業時間 11:00〜23:00（無休）
豊島区東池袋1-28-7 東池大栄ビル2-B
TEL.03-5391-6231



JR高田馬場駅隣

〈新宿書店 高田馬場支店〉

営業時間 11:00〜23:00（無休）
新宿区高田馬場4-7-5 グランド東京会館3F
TEL.03-3363-3201



書泉ブックマート裏

〈新宿書店 神保町支店〉

営業時間 11:00〜22:00（無休）
千代田区神田神保町1-25-4 南神保町ビルB1F
TEL.03-5259-3525

※法律に触れるもの、ビデオ倫理無審査の商品は販売しておりません。　※18歳未満の方には販売できません。　※通信販売は全店一切行っておりません。

ゲーム・アニメ・マンガファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

花まる！ボイスランド

ペンフレンド・サークル仲間募集
売ります・買います・交換します
おしゃべり・おすすめ情報
歌・ものまね
etc.

Plooo Plooo Plooo

みんなのGOODなおしゃべりで番組を盛り上げちゃおう!!!

★花まる!ボイスメール★ DJがみんなの情報を紹介

☆情報を聞く時は
☎0990-515-704
表のBOX番号数字４桁
○○○○をダイヤル！

☆情報を録音する時は
☎03-5951-9321
表のBOX番号数字４桁
○○○○をダイヤル！

情報登録センターに録音された情報は、一旦花まる事務局に登録されDJオペレーターが内容を確認し編集をして花まる!ボイスメールで紹介します。NTTの規定により提供できない情報があります。気を付けて録音してください。

▶ 提供できない情報

電話・携帯・PHS・プライベートボックスの番号 ▸連絡先は住所・ポケベル・表のBOX番号として下さい。/売買の具体的な値段や安く売ります等のディスカウント情報 ▸手紙等でやりとりして下さい。/悪口やプライバシーを侵害する情報/恋人募集等不特定男女間の媒介になる情報

提供:上正路則子　発信地:東京　標準利用時間:5分 500円

情報は次の順番でハッキリ話し録音しよう。
1. 名前プロフィール
2. 内容
3. 連絡先（必要な場合のみ）

表に載っていないタイトルはア行～ワ行のBOXをご利用下さい。
情報の多いタイトルは順次表に載ります。

▶ 5120 新世紀エヴァンゲリオン
エヴァが大好きな○○です。ストーリー、キャラクターとも最高です。皆さんの感想をこのボックスまで寄せて下さい。また文通してくれる方は、△△ ××までお手紙を下さい。

▶ 5012 ものまねグランプリ
ボイスネーム○○です。それではドラえもんのものまねをします。「ぼくドラえもん‥‥」どうでしたか!?感想を花まる事務局までお願いします。

超人気

☆自分専用のBOXで10倍楽しめる☆
プライベートウェーブ
☎ 0990-527-211

BOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!
伝言を聞く時は⑦　伝言を録音する時は③
もう一度数字4桁○○○○をダイヤル

★自分のBOXを登録するには数字の〔1〕をダイヤル

提供:平石正樹　発信地:東京　標準利用時間5分 500円

つながらない時は
☎ 03-5951-2725

5035	フリートーク
5036	ペンフレンド
5034	秘技・攻略情報
5004	おすすめゲーム情報
5030	アーケードゲーム
5032	売ります
5033	買います
5011	キャラクターのコーナー
5008	コスプレ大作戦 コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね!
5009	声優大好き 声優が大好きな君、声優を目指すあなたのコーナーです
5012	ものまねグランプリ 君の好きなものまねや得意な演技を披露してね
5013	電話のど自慢 好きな歌を、電話でカラオケしちゃおう
5017	イベント・サークル情報 サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね
5002	アニメ
5003	コミック
5005	同人誌
5018	小説
5019	芸能
5080	お笑い
5050	北海道 地区別に情報の交換をしてね
5051	東北・北陸
5052	関東
5053	関西
5054	中国・四国
5055	九州・沖縄

8100 ア行 ☆ゲーム☆	5958 チョロQシリーズ	8702 メルティランサーシリーズ	5806 幽遊白書
5901 アークザラッド	8418 ツインビーシリーズ	8709 女神転生シリーズ	5814 るろうに剣心
5129 アンジェリーク	8407 デザイア	8710 モンスターファーム	5807 烈火の炎
8114 RPGゲーム関連	5906 鉄拳シリーズ	8800 ヤ・ラ・ワ行 ☆ゲーム☆	5822 ロストユニバース
8116 アクションゲーム関連	8421 天誅	8818 野球ゲーム関連	5816 ロマンサーズ
8110 EVEシリーズ	5907 電脳戦機バーチャロン	8810 悠久幻想曲	5817 ONE PIECE
8117 ウィザーズハーモニーシリーズ	5926 天外魔境シリーズ	8803 ラストブロンクス	6500 アーティスト・声優
8113 エスプレイド	5998 伝説のオウガバトルシリーズ	8820 リンダキューブアゲイン	5122 E.M.U
8105 お嬢様特急	8411 テイルズ・オブ・デスティニー	8812 レースゲーム関連	5626 ヴァイス
8200 カ行 ☆ゲーム☆	8414 電車でGO	5928 ロマンシングサガシリーズ	6508 X
8215 火星物語	8406 慟哭 そして…	5983 ワイルドアームス	6511 Every little thing
8201 下級生シリーズ	5908 ときめきメモリアルシリーズ	5000 アニメ・コミック	6505 置鮎龍太郎
8225 格闘ゲーム関連	5922 闘神伝シリーズ	5201 頭文字D	6506 緒方恵美
5923 餓狼伝説シリーズ	5962 トゥルー・ラブストーリー	5216 カウボーイビバップ	6559 CASCADE
8214 グランツーリスモ	5909 ドラゴンクエストシリーズ	5212 機動戦艦ナデシコ	5239 KinKi Kids
5989 グランディア	5999 同級生シリーズ	5217 金田一少年の事件簿	6657 GLAY
5943 クロックタワーシリーズ	8500 ナ行 ☆ゲーム☆	5233 グラビテーション	6558 黒夢
8219 この世の果てで恋を唄う少女	8502 ノエルシリーズ	5342 サイコメトラーエイジ	6653 國府田マリ子
8206 子育てクイズマイエンジェルシリーズ	8503 信長の野望シリーズ	5317 最遊記	6654 子安武人
8300 サ行 ☆ゲーム☆	8600 ハ行 ☆ゲーム☆	5319 サイレントメビウス	6602 桜井智
8309 サイキックフォース	5910 バイオハザードシリーズ	5120 新世紀エヴァンゲリオン	6601 坂口大介
5902 さくら大戦	8621 幕末浪漫　月華の剣士	5314 新機動戦士ガンダムW	6603 椎名へきる
5945 サガフロンティア	5911 バーチャファイターシリーズ	5345 SHADOW SKILL	6606 SHAZNA
5946 サムライスピリッツシリーズ	8606 Burst A Move	5330 少女革命ウテナ	6608 ジャニーズJr.
5948 三國志シリーズ	8613 パラサイト・イヴ	5322 SLAM DUNK	6611 SPEED
8316 サッカーゲーム関連	8603 パズルゲーム関連	5325 スレイヤーズシリーズ	6605 関智一
5991 ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	8605 パチンコ・パチスロゲーム関連	5346 聖ルミナス女学院	6655 T.M.Revolution
8335 シューティングゲーム関連	8622 バロック	5329 卒業M	6653 TWO−MIX
5950 新世紀エヴァンゲリオンシリーズ	8634 ビートマニア	5406 超者ライディーン	5436 TOKIO
8317 シミュレーションゲーム関連	5912 ファイナルファンタジーシリーズ	5414 ツインシグナル	6701 林原めぐみ
8319 ジャスティス学園	5920 ファイアーエンブレムシリーズ	5433 中華一番	5639 B'z
5903 ストリートファイターシリーズ	8614 ファルコムクラシックス	5408 時の大地	6710 藤井フミヤ
5905 スーパーマリオシリーズ	8631 BRAVE FENCER武蔵伝	5409 トライガン	6708 V6
5955 スーパーロボット大戦シリーズ	8615 フロントミッションシリーズ	5426 ドラゴン騎士団	6707 PENICILLIN
8322 スターオーシャンシリーズ	5913 ぷよぷよシリーズ	5504 忍たま乱太郎	6711 ポケットビスケッツ
8303 ゼノギアス	8618 ブレスオブファイアーシリーズ	5606 Harlem Beat	6758 MALICE MIZER
5924 聖剣伝説シリーズ	8619 ヴァンパイアシリーズ	5607 爆走兄弟レッツ＆ゴー!	6752 三木眞一郎
8308 センチメンタルグラフィティー	5914 ポケットモンスターシリーズ	5613 フォーチュンクエスト	6753 緑川光
8313 ゼルダの伝説シリーズ	8604 ポリスノーツ	5630 ふしぎ遊戯	6802 結城比呂
8336 センチメンタルジャーニー	8610 ポケットファイター	5635 富士見二丁目交響楽団シリーズ	6805 L'Arc-en Ciel
8301 双界儀	8700 マ行 ☆ゲーム☆	5608 封神演義	6804 LUNA SEA
5994 卒業シリーズ	8705 MOTHERシリーズ	5808 BOYS LOVE	その他
8400 タ行 ☆ゲーム☆	8704 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5637 炎の蜃気楼	5065 シネマ・ビデオ
5921 タクティクスオウガ	8714 マーヴェルヒーローズ VS ストリートファイター	5642 ホイッスル	5066 演劇・アート
5957 たまごっちシリーズ	8715 麻雀ゲーム関連	5638 ホラー	5067 スポーツ
5996 ダービースタリオンシリーズ	8720 みつめてナイト	5707 ミステリー	5070 グルメ
8435 ダブルキャスト	8708 MOON	5712 名探偵コナン	5071 ファッション
8410 チョコボの不思議なダンジョン	5916 女神異聞録～ペルソナ～	5813 闇の末裔	5077 お気に入りスポット

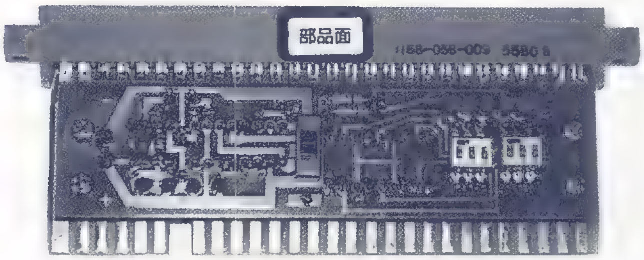
注意事項
- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料か加算されます。
- 通話料の他に1分100円の情報料がかかります。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにBOXを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。

【問合せ先】
TEL／03-3981-4708
住所／〒171-0014
東京都豊島区池袋3-26-25-390
花まる事務局

売り切れごめん

大好評のゲーセン基板の最終兵器V9
も残りわずかです。

新製品コーナー
ゲーセンにも最適な 同期連射装置



型番JA－1 ¥6,000

* JAMMA基板専用です
* JAMMA基板とハーネスの間につけるだけですので簡単に取り付け出来ます
* 15発と30発／秒切り換えSW付き
* 3つボタンに対応（各ボタンON/OFF可能）

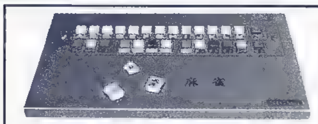


AV-5000の特徴

*ゲーム基板をテレビに映す装置です。
*テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
*くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
*超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000 ¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード用）
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ゲーム屋マック 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
（株）TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

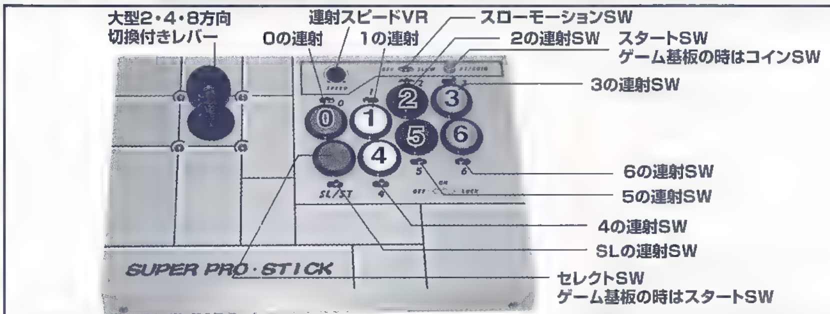
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm 重量1.5kg
型番Σ-8000TB 15,800円

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード（型番SF）……¥4,000
*ネオ用コード（型番N）……¥2,500
*メガドライブ用コード（型番MD）……¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード（型番PC2）……¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード（型番PC6）……¥4,000
*マスターシステム用コード（型番MM）……¥2,000
*パソコン用コード（型番PP）……¥1,500
*コントロールBOX接続用コード（型番AS）……¥2,500
*サターン用コード（型番ST）……¥4,000

プレイステーション用コード ¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
ギャロップ ¥10,000
クイズF1 1・2フィニッシュ ¥300
四川省 ¥3,000
ジッピーレース ¥5,000
スペランカー ¥12,000
10ヤードファイト ¥3,000
ドラゴンブリード ¥10,000
パーフェクトソルジャーズ ¥12,000
ロードランナー帝国からの脱出 ¥15,000

【MVS】
MV-1F（ステレオ1本用マザー） ¥25,000
MV-1FZ（モノラル1本用マザー） ¥20,000
ギャラクシーファイト ¥500
クイズキングオブファイターズ ¥500
クイズ迷探偵ネオ＆ジオ ¥500
クロスソード ¥1,000
サイバーリップ ¥1,000
ザ・キングオブファイターズ'96 ¥2,000
ザ・キングオブファイターズ'97 ¥11,000
ショックトルーパーズ ¥10,000
ステークスウイナー ¥500
ステークスウイナー2 ¥1,000
戦国伝承 ¥500
ダブルドラゴン ¥8,000
ダンクドリーム ¥5,000
超人学園ゴウカイザー ¥7,000
バーニングファイト ¥1,000
ブレイジングスター ¥15,000
マジカルドロップ3 ¥10,000
メタルスラッグ2 ¥43,000
リアルバウト餓狼伝説 ¥500
リアルバウト餓狼伝説2 ¥6,000
龍虎の拳外伝 ¥1,000
ワールドヒーローズ2JET ¥500
わくわく7 ¥7,000

【カプコン】
1942 ¥6,000
1943 ¥6,000
ウオーザード（CPSⅢ） ¥18,000
X-MEN VS ストリートファイター（ソフト） ¥20,000
エリア88 ¥12,000
クイズ＆ドラゴンズ ¥3,000
スーパーストⅡ(ソフト) ¥1,500
スーパーストⅡx(ソフト) ¥3,000
ストZERO(ソフト) ¥1,500
ストZERO2(ソフト) ¥2,000
ストZERO2アルファ(ソフト) ¥13,000
ストライダー飛竜 ¥17,000
ストリートファイターEX ¥25,000
ストⅢ（CPSⅢ） ¥18,000
ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ） ¥38,000
ナイツオブザラウンド ¥10,000
ヴァンパイア(ソフト) ¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） ¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト） ¥6,000
ヴァンパイアハンター（ソフト） ¥1,500
ヴァンパイアハンター2（ソフト） ¥6,000
マーヴルVSカプコン（ソフト） ¥48,000
マーヴルVSストリートファイター（ソフト） ¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト） ¥8,000
魔界村（C） ¥6,000
U.S.ネイビー ¥10,000

【コナミ】
ウエディングラプソディ ¥5,000
X-MEN（2P） ¥20,000
ガイアポリス ¥12,000
サーカスチャーリー ¥6,000
沙羅曼陀2 ¥8,000

システムGXマザーボード ¥6,000
スーパーバスケットボール ¥3,000
スクランブル（C） ¥8,000
スラムダンク ¥6,000
タイムパイロット ¥8,000
ツインビーヤッホー ¥8,000
ときメモ対戦ぱずるだま ¥8,000
バトルトライスト ¥25,000
パロディウスだ！ ¥3,000
ビデオハスラー（C） ¥1,000

【ジャレコ】
メガシステム1システム ¥8,000
（天聖龍・武田信玄・ファンタズムサブ付）
魚ポコ ¥18,000
キックオフ（サブ） ¥500
グラティア ¥15,000
ゲーム天国 ¥15,000
早押しクイズ王座決定戦 ¥300
ロードオブキング（サブ） ¥500
わいわいジョッキーゲートイン ¥8,000

【セガ】
クラッチヒッター ¥500
コラムス ¥1,000
ザ・Jリーグ1994 ¥1,000
スクランブルスピリッツ ¥5,000
スタックコラムス ¥1,000
タイトルファイト（P無） ¥10,000
テトリス ¥1,000
忍者プリンセス ¥25,000
バーチャファイター3（電源無） ¥50,000
バーチャファイター3tb(電源無) ¥90,000
パーフェクトビリヤード ¥3,000
フラッシュポイント ¥1,000
ぷよぷよ ¥1,000
ぷよぷよ通 ¥3,000

【ST-V】
アストラスーパースターズ（新品） ¥12,000
ガーディアンフォース ¥10,000
コラムス97 ¥500
シーバスフィッシング ¥6,000
全日本プロレス ¥2,000
対戦タントアールサシっす！ ¥20,000
デカスリート ¥500
ファインドラブ ¥6,000
ぷよぷよSUN ¥500
プリンセスクララ大作戦 ¥500
マイフェアレディ ¥40,000
まうすけのおじゃまザ・ワールド ¥500
マルちゃんdeグー!!! ¥3,000

【タイトー】
アルカノイド（センサー無） ¥1,000
エレベーターアクション ¥6,000
クイズ人生劇場 ¥3,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ ¥1,000
ザ・ピット ¥10,000
女子バレーボール ¥12,000
スペースインベーダー白黒（L字基板） ¥15,000
スペースインベーダーカラー ¥18,000
ドンドコドン（サブ） ¥3,000
ハレーズコメット ¥8,000
フロントライン（P無） ¥6,000
MJ-12 ¥5,000
まじかるで一とドキドキ告白大作戦 ¥7,000
まじかるで一と卒業告白大作戦 ¥8,000
ミズバク大冒険 ¥6,000
ゆうゆのクイズでGo!Go! ¥3,000
リングファイター ¥5,000

【テクモ】
ガズラー ¥6,000
がんばれギンくん ¥5,000
ギャロップレーサー2（非通信） ¥20,000
クイズココロジー ¥500
クイズ学園パラダイス ¥500
サボテンボンバーズ ¥9,000
雷龍 ¥6,000
ジェミニウイング ¥5,000
でろーんでろでろ ¥3,000
闘姫伝承 ¥18,000
脳力向上委員会 ¥1,000
プレアデス（C） ¥5,000
雷牙 ¥6,000
ワールドカップ（P無） ¥500

【東亜プラン】
究極タイガー ¥8,000
ゴークス（P無） ¥500
タイガーヘリ ¥8,000
飛翔鮫 ¥6,000
V・V ¥8,000

【ナムコ】
エメラルディア ¥1,000
ギャラガ ¥2,000
源平討魔伝 ¥25,000
子育てクイズマイエンジェル ¥500
子育てクイズマイエンジェル2 ¥3,000
子育てクイズマイエンジェル3（新品） ¥50,000
スタースイープ ¥10,000
ゼビウス3D/G ¥12,000
ダンクマニア ¥12,000
ダンシングアイ ¥28,000
ディグダグ ¥8,000
ナムコクラシックコレクションVol.1 ¥17,000
ネビュラスレイ ¥12,000
パックマン（C） ¥4,000
ピストル大名の冒険 ¥22,000
モトス ¥25,000
ラリーX ¥18,000
リブルラブル ¥20,000

【バンプレスト】
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威 ¥3,000
ぷるるん ¥3,000
マクロスⅡ ¥8,000

【その他】
アームドポリスバトライダー ¥20,000
赤マルQ上昇ドントアール ¥1,000
イスパイアル ¥8,000
エアーウルフ ¥5,000
エスプレイド ¥75,000
究極のオセロゲーム ¥3,000
ギャルズハスラー ¥20,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション ¥15,000
銀玉勝負（P付） ¥30,000
豪血寺一族 ¥6,000
五目ならべ ¥3,000
サンダー＆ライトニング ¥1,000
三刻志 ¥8,000
シニスター（音源ボード無） ¥12,000
将棋パート2 ¥1,000
スーパー上海 ¥5,000
ステッガーⅠ ¥28,000
ストライカーズ1945 ¥25,000
ストライカーズ1945Ⅱ ¥65,000
セルフィーナ ¥6,000
ドンキーコングJR.（C） ¥6,000
レディバグ（C） ¥5,000
ロジックプロ ¥3,000
ロジックプロ2 ¥2,000

【麻雀・花札】
AV麻雀ビデオの妖精（基板のみ） ¥1,500
恋こいしましょ2 ¥45,000
実録マル恥麻雀 ¥1,000
ジャンジャンパラダイス2 ¥25,000
スーパーCDコスプレ天国2（セット） ¥75,000
戦国麻雀（BET） ¥3,000
ファイナルロマンス2（対戦H付） ¥30,000
マージャンクエスト（サブ） ¥1,000
リアル麻雀牌牌（BET） ¥1,000
笑いの華天使 ¥1,000

【中古筐体・BOX】
ステータス18 2L12B ¥12,000
VEGA9000DX（麻雀P付） ¥15,000

※カプコンシークレットファイル
マーヴルvsカプコン・スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストZERO3など各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか？」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）
●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか？」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、
◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です（マジ）。」

☆何でも全国通信販売いたします

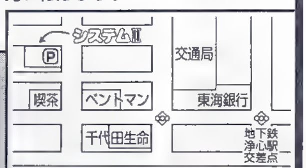
●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

きゅ～ **システムⅢ**
〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい

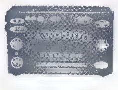


《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

湾岸戦争	12,000
グラティア	10,000
グラティア(ソフト)	2,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8 000
P-47ACES(ソフト)	2,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
湾岸戦争(ソフト)	3,000
スーチーパイII(ソフト)	3,000
ベストバウトボクシング	12,000
ベストバウトボクシング(ソフト)	1,000
エクセライザー	12,000
フィールドコンバット	18,000
プラスアルファ	35,000
NEO-GEO業務用	
ショックトルーパーズ2nd　スカッド	新作
ザ・キングオブファイターズ'98	TEL
サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝	新作
ブレイカーズリベンジ	38 000
武蔵巌流記	予約受付中
キャプテントマディ	予約受付中
フリップショット	予約受付中
ネオジオカップ'98	TEL
メタルスラッグ2	38,000
リアルバウト餓狼伝説2	10,000
幕末浪漫　月華の剣士	6,000
ブレイジングスター	28,000
ショックトルーパーズ	10,000
MV1	22 000
MV1-A	TEL
MV1-B	TEL
MV1-F	23,000
MV1-FZ	25,000
MV-4	25,000
ザ・キングオブファイターズ'97	10,000
ネオ・ボンバーマン	15,000
マジカルドロップ3	15,000
メタルスラッグ	18,000
パルスター	10,000
ソニックウイングス3	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
忍者マスターズ	8,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,000
サムライスピリッツ天草降臨	3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	15,000
ネオミスタードゥ	12,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
天外魔境　真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8 000
ダンクドリーム	8,000
ネオドリフトアウト	15 000
ラストリゾート	6,000
アンドロデュノス	6,000
ニンジャコマンドー	8,000
クロスソード	5,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルボブル	4,000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5 000
ザ・キングオブファイターズ'96	6,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双伝	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	3 000
真サムライスピリッツ	1 000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウィナー2	5,000
雀神伝説	5,000
ちびまる子ちゃんDXクイズ	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ソニックウイングス2	4,000
得点王	1,000
2020スーパーベースボール	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
サッカーブロール	1,000
パニックボンバー	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
マジカルドロップ2	5,000
リーグボウリング	5,000
ロボアーミー	2,000
ミューテイションネイション	2,000
ぐるりん	1,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	2,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
みなさんのおかげです！大スゴロク大会	5,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大走査線	2,000
クイズ名探偵ネオ＆ジオ	2,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
トップハンター	6,000
ビューポイント	15,000
ネオドリフトアウト	8,000
スラッシュラリー	1,000
ジョイジョイキッド	2,000
戦国伝承2	2,000
ロボアーミー	1,000
パワースパイク2	1,000
ファイヤースープレックス	1,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
バンプレスト	
隠忍	20,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
ウルトラマン	2,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
超時空要塞マクロス	15,000
ユニバーサル	
Mr Do！VSユニコーン	15,000
レディバグ	10,000
テクモ	
デッドオアアライブ＋＋	新作
マイフェアレディー	TEL
闘姫伝承	18,000
ギャロップレーサー	10,000
でろーんでろでろ	10,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
雷電	10,000
雷龍	8,000
能力向上委員会	1,000
クイズ学園パラダイス	2,000
スターフォース	20 000
リムロッキングバスケットボール	3,000
クイズココロジー	2,000
ワールドカップ'90	2,000
S.T.G	5,000
シルクワーム	8,000
タンクバスターズ	4,000
ガズラー	15,000
SNK	
アテナ	25,000
ASO	18,000
バトルフィールド(P無)	3,000
名人戦	3,000
ハル21	15 000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
バトルフィールド(P無)	2,000
ゲバラ(P無)	4,000
怒号層圏	35,000
スカイソルジャー	10,000
ライジング	
ブラッディロア2	TEL
バトライダー(VER.A)	20,000
バトライダー(VER.B)	24,000
疾風魔法大作戦	10,000
魔法大作戦	28,000
彩京	
ガンバード2	予約受付中
対戦ホットギミック2快楽天	予約受付中
スペースボンバー　バージョンB(新品)	178,000
ガンバード	15,000
ソルディバイド	18,000
パイロットキッズ(MODEL2)	予約受付中
セイブ開発	
ライデンファイターズJET	TEL
ライデンファイターズ(ソフト)	10,000
戦球(ソフト)	3,000
バイパーフェイズ1NV(ソフト)	2,000
カネコ	
VS麻雀乙女繚乱	新作
ギャルズパニックS	42,000
サイヴァーン	30,000
閃激ストライカー	25,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1,000
大江戸ファイト	18,000
富士山バスター	8,000
ギャルズパニック2SP	15,000
さるかにハムぞう(P無)	25,000
さるかにハムぞう(ソフト)	1,000
ギャルズパニック4遊(ソフト)	1,000
マジカルクリスタル	5,000
ビスコ	
ステッガー1	58,000
モンスタースライダー	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
ガルメデス	8,000
キース＆ルーシー(ソフト)	1,000
ぶろっけん	5,000
ビデオシステム	
ソニックウイングスリミテッド	15,000
ラビオレプス	20,000
ハットリス	2,000
スーパーフォーミュラ	1,500
UPL	
鋼鉄要塞シュトラール	10,000
ムスタンク	8 000
アクロバットミッション	8 000
メトロ	
バルキューブ	8,000
オルカ	
スカイランサー	10,000
アトラス	
オ　マイガー	3,000
卒業証書	2,000
ななめでまじっく	3,000
日本物産	
テラフォース	8,000
テフフォース	10 000
テラクレスタ	8 000
UFOロボダンガー	15 000
その他	
エキサイティングアワー	8,000
ハイパーデュエル	10,000
ぽんぽこ	35,000
クラッシュローラー	20,000
ハチャメチャファイター	20,000
燃えよゴンタ!!	6,000
クイズTV合衆国Q＆Q	1,000
ウイッツ	3,000
オセロ	10,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
逆転！パズル番長	3,000
スカイスマッシャー	8,000
ウォーオブエアロ	10,000
スーパーイーグルショット	3,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
オセロダービー	3,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000
ドントアール	2,000
ブルーホーク	18,000
ブメーラ	10,000
ロジックプロ	14,000
ロジックプロ2	3,000
もうじゃ	3,000
麻雀	
麻雀学園祭2	TEL
麻雀学園祭	30 000
ときめき麻雀パラダイス	TEL
スーパーリアル麻雀PV	6,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
麻雀四姉妹若草物語	15,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
麻雀同級生SP	5,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
雀士	2,000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀恋占い	2,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
ギャルの開花	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館2	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
麻雀恋愛倶楽部	5,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
熱血グランプリギャル	2 000
麻雀遊戯	3,000
スーパー(禁)版	15 000
麻雀学園2	5,000
実録(恥)麻雀	2 000
プロ麻雀　極	5 000
戦国麻雀	2,000
麻雀刺客	20,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国2	78,000
スーパーCDマージャンギャルズグラフィティ	78,000
花札	
恋こいしましょ2	特価
花とおじさん	2,000
華折鶴	4,000
スーパー華パラダイス	3,000
下取りコーナー	
ビートマニア2ndMIX	相談
バーチャストライカー2Ver'98	相談
ダイナマイト刑事2	相談
ブラッディロア	相談
対戦ホットギミック	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945 II	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズ	相談
タンクフォース	相談
ナイトスラッシャーズ	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
究極戦隊ダダンダーン	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
ストリートファイターEXplus	相談
ストリートファイターEX	相談
ダンジョン＆ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
スーパーマッスルボマー	相談
ダンクマニア	相談
ドラグーンマイト	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
アクウギャレット	10,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
サボテンボンバーズ	2,000
ハチャメチャファイター	6,000
バース	8,000
マジカルドロップ3	相談
雷電DX	18,000
ジンジンジップ	4,000
スクランブルフォーメーション	15,000
ダブルドラゴン3	1,000
メルヘンメイズ	25,000
西遊降魔録	1,000
クロスブレイズ	10,000

CPS IIボード高額買い取り中！！



シグマ電子 AV-5000 ￥26,000



KIC パナカスタムロング ￥34,000



ハッピー商会 VEGA Jr. ￥29,800



シグマ電子 Σ-8000 ￥15,800

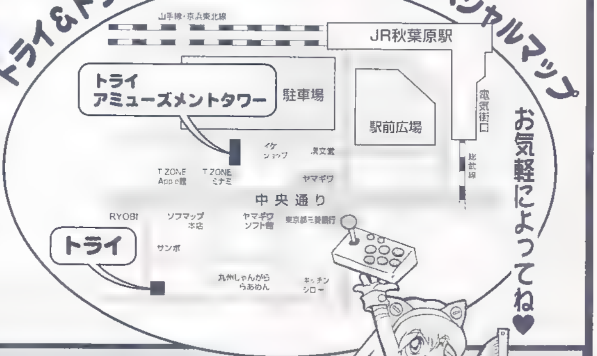


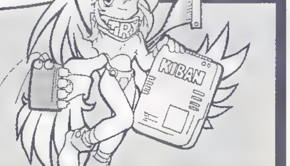
KIC パナツインロング ￥38,000



ハッピー商会 VEGA Jr.DX（個別連射可能） ￥36,800

トライ＆トライアミューズメントタワースペシャルマップ





株式会社
トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時　日曜・祭日は10時〜6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

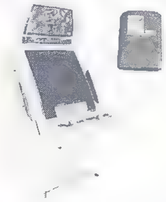
SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000（税込）

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格￥370,000（税込）

初回￥34,900	￥34,500×11回
初回￥19,500	￥19,100×23回
初回￥15,240	￥12,800×35回

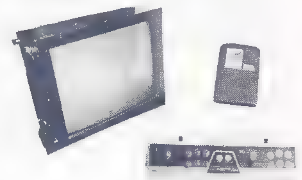
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込



通販価格￥330,000（税込）

初回￥30,800	￥30,800×11回
初回￥18,200	￥17,000×23回
初回￥14,160	￥11,400×35回

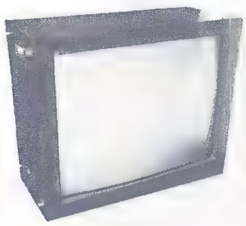
CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 18インチモニターセット



通販価格￥225,000（税込）

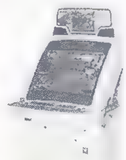
初回￥21,000	￥21,000×11回
初回￥12,200	￥11,600×23回
初回￥ 8,700	￥ 7,800×35回

キョーワオリジナルモニター
＜販売始めました＞



価格	
25インチ	￥58,000
18インチ	￥38,000
20インチ（新品）	￥58,000

SNK サムライスピリッツ アスラ斬魔伝
（ハイパーネオ29組込）



通販価格￥489,000（税込）

初回￥46,080	￥45,600×11回
初回￥26,760	￥25,200×23回
初回￥17,228	￥17,000×35回

SNK キングオブファイター98' ボードマスターセット

通販価格￥250,000（税込）

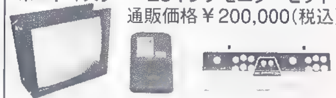
ボードマスター
MV・1A
キング98'
ハーネス



初回￥23,700	￥23,300×11回
初回￥13,300	￥12,900×23回
初回￥12,000	￥ 8,600×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 20インチモニターセット

通販価格￥200,000（税込）



初回￥19,400	￥18,600×11回
初回￥11,100	￥10,300×23回
初回￥ 8,900	￥ 6,900×35回

NAMCO ソウルキャリバー ボードマスターセット

通販価格￥280,000（税込）



初回￥26,500	￥26,100×11回
初回￥16,000	￥14,400×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

★ ホームページがかなりおくれており、大変ご迷惑おかけしております。今しばらく、お待ち下さいませ。

TSC

ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

どんどんアクセスしてね。 ※作成中につき、送信確実日がずれる場合がありますのでご了承ください。

CAPCOM

キカイオー 新品）	値引き有り
ストZERO 3（カート）	98,000
マーブルVSカプコン（カート）	55,000
ストⅡ2ndインパクト	48,000
ストリートファイターⅢ	20,000
ウォーザード	20,000
ヴァンパイアハンター（カート）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート）	8,000
スーパーストⅡ（カート）	3,000
ポケットファイター（カート）	25,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	35,000
X－MEN VSストリートファイター（カート）	15,000
D&DⅡ カート）	33,000
ストZERO 2（カート）	4,000
ストZERO 2アルファ（カート）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	8,000
バトルサーキット（カート）	20,000
ナイツオブザラウンド	18,000
ラストデュエル	15,000

KONAMI

グラディウス4	値引き有り
グラディウスⅡ	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	38,000
セクシーパロディウス	38,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク2	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
とべ！ポリスターズ	20,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	10,000
クォース	7,000

NAMCO

ソウルキャリバー（新品）	220,000
鉄拳3	108,000
ダンシングアイ	35,000
トイポップ	35,000
ギャラガ88'	50,000
グロブダー	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ゼビウス3D/G	45,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ギャラクシアン	20,000
ボスコニアン	30,000
モトス	32,000
ギャラガ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカーズ	25,000
スタースイープ	10,000
エメラルディア	3,000
スーパーワースタ95'	2,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012 新品）	290,000
ダライアス外伝（ロム）	15,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	15,000
レイストーム	65,000
レイフォース	58,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	42,000
サイキックフォースEX	40,000
スペースインベーダDX	35,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
カゲキ	8,000

SEGA

ファイティングバイパーズ2（PCB）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	10,000
バーチャファイター3TB（PCB）	120,000
ウインターヒート（新品、ロム）	5,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャファイター3（PCB）	85,000
ソニック・ザ・ファイターズ	90,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	98,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ファンタジーゾーン	28,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
ぷよぷよ通	15,000
全日本プロレス（新品、ロム）	80,000
ぷよぷよSUN（ロム）	8,000

ガルディア	7,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	30,000
強行突破	30,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンバスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
ウルトラ警備隊	30,000
ガンダム	8,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000

SNK

サムスピアスラ斬魔伝	値引き有り
月華の剣士2	予約受付中
ショックトルーパーズ2	予約受付中
キングオブファイター98'（新品）	値引き有り
ジョイフルロード	55,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ドドンパチ	88,000
ドンパチ	40,000
ブレイゾン	8,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	65,000
ストライカーズ1945	38,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
バトルガレッガ	45,000
キャノンダンサー	25,000
サボテンボンバー	20,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラックス	8,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送

●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

相互信用金庫本店（普）0030322

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

ブラッディロア	??,000
ストZERO3	??,000
エアガイツ	??,000
ストリートファイター3セカンド	??,000
CP2ロム各種	??,000
怒首領蜂	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B各種	??,000
VF3&3tb	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中(TEL)

ストリートファイターⅢ・3rd	（予）	ストZERO3	（TEL）
超鋼戦記キカイオー	（予）	スターグラディエーター2	（TEL）
ファイティングレイヤー	（予）	ストリートファイターEX2	（TEL）
ジョジョの奇妙な冒険	（予）	ストリートファイター3セカンド	（TEL）
デッドオアアライブ＋＋	（予）	エアガイツ	（TEL）
ガンバード2	（予）	バーチャファイター3tb	（TEL）
カオスヒート	（予）	VRオラトリオタングラム	（TEL）
ホットギミック快楽天	（予）		
ブラッディロア2	（予）		
弾銃フィーバロン	（予）		

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&KONAMI

鉄拳3	90,000
鉄拳2B	35,000
マイエンジェル3	35,000
ドルアーガーの塔	28,000
スプラッターハウス	30,000
倉庫番DX	20,000
ワールドスタジアム	20,000
トキメモ～教えてYour·Heat～ プリンタ・パネル・配線済	65,000
バーサスネットサッカー	58,000
ときメモ対戦ぱずるだま	5,000
極上パロディウス	18,000
プレミアサッカー	10,000
ウイニングスパイク	8,000

CAPCOM

スト3／2nd（PCB）	35,000
スト3／1st（PCB）	18,000
ジャスティス学園(ROM)	62,000
D&D2(ROM)	35,000
D&D(ROM)	20,000
ガンスモーク	20,000
パニッシャー	20,000
キャプテンコマンドー	18,000
ウィロー	20,000
天地を食らう	18,000
スターグラディエーター	15,000
ファイナルファイト	14,000
CP2マザーボード	23,000
CP3マザーボード	18,000

OLD&IREM

オズマウォーズ	80,000
クレイジークライマー2	35,000
ジャックと豆の木	35,000
フィッター	50.000
ルナレスキュー	80.000
VS基板マッハライダー	20,000
バンバンカー	12,000
スクランブルエッグ	18,000
アルファックスZ	10,000
マーカム	8,000
サイオン	38,000
Mrクーガー	20,000
ファニーマウス	8,000
タンクバスターズ	6,000

SEGA

VF3TB（電源・H付）	68,000
VF3（電源・H付）	38,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付）	190,000
VF2.1（H付）	20,000
ソニックブーム	8,000
アラビアンファイト	20,000
スパイダーマン	16,000
バーニングライバル	10,000
ゴールデンアックス2	25,000
ゼロガンナー（ハーネス付／A）	25,000
アストラスーパースターズ(ROM)	10,000
ファインドラブ(ROM)	7,000
花組対戦コラムス(ROM)	1,000

TAITO&DECO

ガンフロンティア	18,000
ザ・ピット	18,000
ファイターズインパクト	15,000
Gダライアス	16,000
GダライアスVer2	15,000
サイキックフォース	13,000
マジカルデート	9,000
デコカセット(小)セット（バーニンラバー・ミッションX・ゼロイゼ プロサッカー・ハンバーガー・プロゴルフ）	100,000
トリオザパンチ	35,000
イエローキャブ	23,000
キャプテンアメリカ	10,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15or24Khzのみ）	¥20,000
26インチモニター（15／24Khz）対応	¥20,000
26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥30,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	¥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥35,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥20,000
21インチモニター（15Khzのみ）	¥10,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
ジャレコ・ボニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥20,000
ジャレコ・ボニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥50,000
タイトー・カナリー25（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥30,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&≧8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。
※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

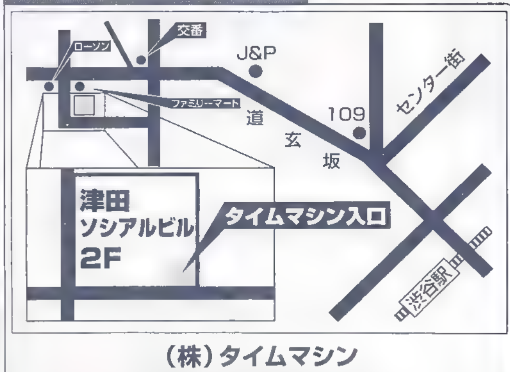
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
（PCB）とは…
1 マザーボードシステムの基板は、[マザー（本体）]＋[ソフト（ROM）]＝基板（PCB)とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。
（ROM）とは…
マザーボードシステムの[ソフト(ROM)]の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した[マザー（本体）]が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしら!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

ストリートファイターZERO3	100,000
ストリートファイターZERO2	18,000
ストリートファイターZERO	18,000
スーパーストⅡX	19,000
スーパーストⅡ	18,000
マーヴルVSカプコン	53,000
マーヴルVSストリートファイター	34,000
私立ジャスティス学園	58,000
大魔界村	28,000
エリア88	20,000
ストライダー飛竜	23,000
ロックマンザパワーバトル	10,000

システムGX

だい好キッス	7,000
ときメモ対戦ぱずるだま	6,000
ウイニングスパイク	7,000
ゴルフィンググレイツ2（P無）	7,000
サッカースーパースターズ（C無）	18,000
スラムダンク2（C無）	12,000
セクシーパロディウス	18,000
ツインビーヤッホー！	5,000
バーサスネットサッカー（C付）	50,000
沙羅曼蛇2	5,000
対戦とっかえだま	7,000
対戦ぱずるだま	5,000

FAXでリストが取りだせます

①0727−90−3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀・花札

対戦ホットギミック（C付）	90,000
VS雀士ブランニュースターズ	18,000
流星雀士☆キララスター	13,000
麻雀エンジェルキッス	11,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	10,000
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	15,000
麻雀ハイパーリアクション2	15,000
麻雀ハイパーリアクション	8,000
スーパー丸禁版	12,000
華の舞	4,000
華折鶴	3,000
華弥生	2,000

MVSカセット

キングオブファイターズ'98	75,000
キングオブファイターズ'97	12,000
キングオブファイターズ'96	5,000
リアルバウト餓狼伝説2	8,000
リアルバウト餓狼伝説SP	2,000
パズルボブル	3,000
ダンクドリーム	3,000
マジカルドロップ2	3,000
マジカルドロップ3	10,000
ブレイジングスター	15,000
戦国伝承2	2,000
メタルスラッグ2	35,000

その他

覇沙夢	3,000
へべれけのぽぷーん	2,000
早押しクイズ王座決定戦	2,000
ワールドカップバレーボール'95	2,000
脳力向上委員会	1,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
機動戦士ガンダム	3,000
クイズめくるめくストーリー	500
クイズ廊下に立ってなさい	500
クイズゴーストハンター	1,000
大旋風	5,000
飛翔鮫	6,000
スタースィープ	5,000
エメラルディア	3,000
源平討魔伝	25,000
クレイジークライマー2	30,000
エクストリームダウンヒル	2,000
ゴインドル（P無）	3,000
魔法大作戦	23,000
雷龍2	25,000
スペースボンバー	48,000
さるかにハムぞう（P無）	19,000
ギャルズパニック4遊	20,000
閃激ストライカー	20,000
サイヴァーン	25,000

各種ロム・サブ

さるかにハムぞう（P無）	1,000
ギャルズパニック4遊	2,000
サイヴァーン	7,000
閃激ストライカー	2,000
ストリートファイターZERO2	2,000
ストリートファイターZERO	2,000
スーパーストⅡX	3,000
スーパーストⅡ	2,000
マーヴルVSカプコン	40,000
マーヴルVSストリートファイター	18,000
ヴァンパイア	2,000
ヴァンパイアハンター	2,000
ヴァンパイアセイヴァー	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2	3,000
ヴァンパイアハンター2	3,000
ウインターヒート	1,000
デカスリート	1,000
ファイナルアーチ	500
ファンキーヘッドボクサーズ	1,000
全日本プロレス	1,000
ペブルビーチ	1,000
イントロDON DON！	1,000
まうすけのオジャマざわーるど	1,000
ライデンファイターズ	4,000
戦球	2,000

買取表

将棋の達人	12,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
メタルスラッグ2	25,000
サッカースーパースターズ（C付・ソフト）	10,000
バーサスネットサッカー（C付・ソフト）	30,000
実況パワフルプロ野球EX	35,000
魚ポコ	12,000
サイキックフォース2012	80,000
スーパーワールドスタジアム'98	40,000
子育てクイズマイエンジェル3	20,000
エスプレイド	55,000
ギャルズパニックS（ソフト）	20,000
女流将棋教室	25,000
中國龍Ⅱ	25,000
中國龍Ⅲ	45,000
怒首領蜂	55,000
リアルブレイク	50,000
ライデンファイターズJET	70,000
クールボーダーズ	30,000
上海真的武勇	50,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	30,000
E雀ハイスクール	25,000
対戦ホットギミック（C付）	55,000
ファイナルロマンス4（C付）	70,000
DVD麻雀（フルセット）	80,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**
（当店は通販専門店です）
〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

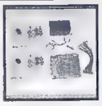
TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

大巾値下げしました!!!!!!!!!!

ソウルキャリバー(New ver.) ベガJR DXセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥244,000
初回 ¥23,208 ¥23,000×11回 / 初回 ¥13,596 ¥12,500×23回 / 初回 ¥9,604 ¥8,900×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) シグマセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1/ハーネス×1
通販特価(送料・税込) ¥264,000
初回 ¥24,948 ¥24,900×11回 / 初回 ¥15,276 ¥13,500×23回 / 初回 ¥11,424 ¥9,600×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) ボードマスターセット

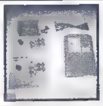
ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥254,000
初回 ¥24,628 ¥23,900×11回 / 初回 ¥14,436 ¥13,000×23回 / 初回 ¥12,264 ¥9,200×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) ベガJRセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥238,000
初回 ¥23,016 ¥22,400×11回 / 初回 ¥13,092 ¥12,200×23回 / 初回 ¥8,708 ¥8,700×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット

ストZERO3(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥136,000
初回 ¥13,152 ¥12,800×11回 / 初回 ¥9,124 ¥6,900×23回 / 初回 ¥7,476 ¥4,900×35回

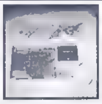
ストZERO3 シグマセット

ストZERO3(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥156,000
初回 ¥14,892 ¥14,700×11回 / 初回 ¥8,504 ¥8,000×23回 / 初回 ¥5,796 ¥5,700×35回

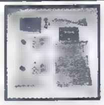
ストZERO3 ボードマスターセット

ストZERO3(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥146,000
初回 ¥14,572 ¥13,700×11回 / 初回 ¥8,898 ¥7,500×23回 / 初回 ¥6,636 ¥5,300×35回

ストZERO3 ベガJRセット

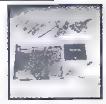
ストZERO3(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥130,000
初回 ¥12,960 ¥12,200×11回 / 初回 ¥8,620 ¥6,600×23回 / 初回 ¥6,580 ¥4,700×35回

KOF'98 ベガJR DXセット

KOF'98(中古)
MV-1(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥146,000
初回 ¥14,572 ¥13,700×11回 / 初回 ¥8,898 ¥7,500×23回 / 初回 ¥6,636 ¥5,300×35回

KOF'98 シグマセット

KOF'98(中古)
MV-1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥166,000
初回 ¥16,312 ¥15,600×11回 / 初回 ¥9,344 ¥8,500×23回 / 初回 ¥8,456 ¥6,000×35回

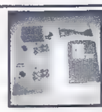
KOF'98 ボードマスターセット

KOF'98(中古)
MV-1(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥156,000
初回 ¥14,892 ¥14,700×11回 / 初回 ¥8,504 ¥8,000×23回 / 初回 ¥5,796 ¥5,700×35回

KOF'98 ベガJRセット

KOF'98(中古)
MV-1(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥140,000
初回 ¥14,700 ¥14,100×11回 / 初回 ¥8,000 ¥7,700×23回 / 初回 ¥5,400 ¥5,400×35回

ストZERO3+KOF'98 ベガJR DXセット

KOF'98(中古)、MV-1(中古)
ストZERO3(中古)
ベガJR DX
ハーネス×2
通販特価(送料・税込) ¥244,000
初回 ¥23,208 ¥23,000×11回 / 初回 ¥13,596 ¥12,500×23回 / 初回 ¥9,604 ¥8,900×35回

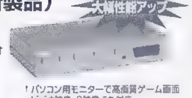
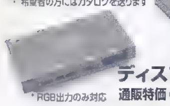
ストZERO3+KOF'98 シグマセット

KOF'98(中古)、MV-1(中古)
ストZERO3(中古)
AV5000×1、Σ8000ターボ×2
ASコード×1
ハーネス×2
通販特価(送料・税込) ¥264,000
初回 ¥24,948 ¥24,900×11回 / 初回 ¥15,276 ¥13,500×23回 / 初回 ¥11,424 ¥9,600×35回

ストZERO3+KOF'98 ボードマスターセット

KOF'98(中古)、MV-1(中古)
ストZERO3(中古)
ボードマスター
ハーネス×2
通販特価(送料・税込) ¥254,000
初回 ¥24,628 ¥23,900×11回 / 初回 ¥14,436 ¥13,000×23回 / 初回 ¥12,264 ¥9,200×35回

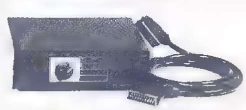
ストZERO3+KOF'98 ベガJRセット

KOF'98(中古)、MV-1(中古)
ストZERO3(中古)
ベガJR
ハーネス×2
通販特価(送料・税込) ¥238,000
初回 ¥23,016 ¥22,400×11回 / 初回 ¥13,092 ¥12,200×23回 / 初回 ¥8,708 ¥8,700×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-2(新製品)
XRGB-1より大幅性能アップ
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
・希望者の方にはカタログを送ります

!パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

ディスプル(納品機 定価¥19,800)
・RGB出力のみ対応
通販特価(送料・税込) ¥18,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24cSW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20~
〃 2L12Bパネル	¥13,500
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150
連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500
東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb(ブラスト組込)

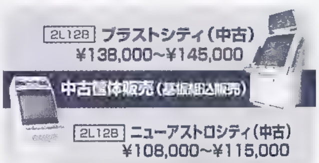
通販特価(送料・税込) ¥240,000
分割
初回¥23,240 ¥23,100×11回
初回¥14,830 ¥12,500×23回
初回¥10,920 ¥6,900×35回

バーチャファイター3tb(アストロ組込)

通販特価(送料・税込) ¥228,000
分割
初回¥21,596 ¥21,500×11回
初回¥12,252 ¥11,700×23回
初回 ¥9,548 ¥8,300×35回

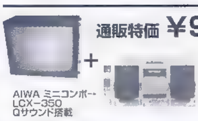
ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV-21SP1)

¥43,000
21P用アダプター ¥5,000


2L12B ブラストシティ(中古) ¥138,000~¥145,000
中古筐体販売(基板組込販売)
2L12B ニューアストロシティ(中古) ¥108,000~¥115,000

29インチ新品モニター(新品、ケース付)

定価¥98,000
通販特価¥84,000(送料・税込)
■分割払い ¥15,000×6回 ¥7,900×12回 ¥4,300×24回

29インチモニター(新品、ケース付)+Qサウンドミニコンポ

AIWA ミニコンポ― LCX-350 Qサウンド搭載
通販特価 ¥98,000(送料・税込)
■分割払い
¥17,500×6回
¥9,200×12回
¥5,000×24回

今回のお買得基板

今回のお買得基板	
ソウルキャリバー(New ver.)	195,000
エアガイツ	55,000
KOF'98	75,000
KOF'97	7,000
リアルバウト餓狼伝説2	4,000
ストZERO3(ロム)	72,000
ストリートファイターEX2	98,000
鉄拳3(ハーネス付)	85,000
マーブルvsカプコン(ロム)	45,000
カプコン	
ウォーザード	18,000
X-MENvsストリートファイター(ロム)	12,000
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	5,000
スーパーストII(ロム)	3,000
ストIIダッシュ	5,000
ストIIIセカンドインパクト	38,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ヴァンパイア(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	2,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	5,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	10,000
マーブルスーパーヒーローズ	3,000
マーブルvsストリートファイター	15,000
ナムコ	
グレートスラッガーズ'94	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	5,000
スーパーワースタ'98	88,000
鉄拳2(B)	28,000
ナムコクラシックVol 1	18,000
ナムコクラシックVol.2	25,000
ニューマンアスレチック	5,000
リッジレーサー(PCB)	25,000
ソウルキャリバー	158,000

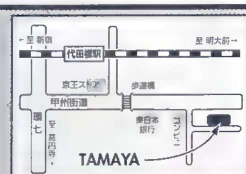
コナミ	
ウエディングラプソディ	12,000
極上パロディウス	5,000
沙羅曼蛇2	5,000
スラムダンク	5,000
だい好キッス	12,000
ツインビーヤッホー	5,000
とべポリスターズ	5,000
バスアングラー(パネル付)	108,000
その他	
ASO	8,000
アッポー	8,000
ガンスモーク	12,000
ハル21	5,000
64番街	8,000
ザ・ビッグプロレス	3,000
迷宮島	3,000
もうじゃ	3,000
R-TYPE LEO	5,000
アクロバットミッション	5,000
キャノンダンサー	8,000
サイバーン	15,000
スペースボンバー(Ver.B)	45,000
ロボコップ2	8,000

新製品
●ソウルキャリバー(New ver.) ¥195,000
通販特価¥205,000(送料・税込)
分割:¥19,300×12回 ¥10,500×24回
●対戦ホットギミック快楽天 ¥178,000→¥173,000
通販特価¥180,000(送料・税込)
分割:¥16,900×12回 ¥9,200×24回
●アスラ新魔伝(ハイパーネオジオ) ¥278,000→¥273,000
通販特価¥285,000(送料・税込)
分割:¥26,800×12回 ¥14,600×24回
●デッドオアアライブ++ ¥208,000→¥200,000
●カオスヒート ¥248,000→¥238,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 営業時間:平日AM9:30~PM8:00 日・祝日 休み

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター



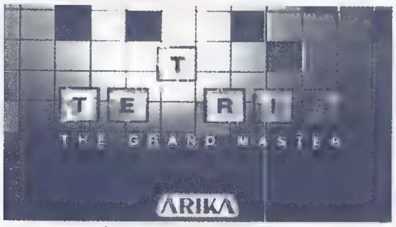
平成10年9月20日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

大型の対戦格闘ゲームラッシュだった夏休みが過ぎ、またシューティングが全盛を極める今回のクローズアップ。できるだけたくさんのタイトルを拾ってみました。

1回目集計



（アリカ／1998年）

グランドマスター
達成時の最短タイム

11'06"30

FKK-UTP NOV

個人申請アミューズメントプラザ
キッズ江古田店（東京）

時間との戦い

このゲームはグランドマスター達成時の最短タイムでの勝負になる。

1ラインずつラインを消していると時間を喰ってしまうため、すべてテトリスで消していくのが理想。またなるべくレバーを下に入れて速くブロックを落としていくのも重要だ。今回トップと2位のプレイヤーとのタイムの差はたったの2秒弱で、初回集計とは思えない高レベルの戦いになった。

1回目集計



（セイブ開発／1998年）

スレイブ

148,008,468

AXIOM-H.Y㊍

個人申請アババ天神橋店（大阪）

特殊ボーナスの倍率命

今回のJETでは、クイックショットや同時壊しを連続して行うと得点の倍率がどんどん上がっていく新しい得点システムが稼ぎの命。最終的にはカスリ稼ぎも重要になってくるのでしょうが、それもまだまだ先の話でしょうか。

今回の最高得点キャラはスレイブ、連射の効くワイドショットに加え、小さい当たり判定、同時壊しが簡単なボムといいことずくめ。しかし、新機体イクシオンもレーザーの撃ち込み点が高く、点数が高くなる可能性があるようです。

4回目集計



（トレジャー／1998年）

STAGE4

24,955,570

T³-WIZ

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

STAGE2

20,914,590

O・Z

遊ingポイントセオラ（滋賀）

両ステージとも大台目前

集計も4回目を数え、だんだんとスコアも究極に近付いてきた感があるこのレイディアントシルバーガン。ステージ4は前回2部門を制したT³-WIZ氏が、またもやS.I氏をきわどいところで制し、トップに輝いています。ステージ4は、4Cボス「DAN-564」胴体部分にB+Cで撃ち込みウェポンボーナスを稼いでいるようです。また、4Eボス「CA2-ENZO」のランダム砲台で点数が変わってきてしまうのが困りもの。5Aでのプレッシャーも並大抵ではないと思われます。

ステージ2は彗星のように現れた遊ingポイントセオラのO・Zのトップ。点数の変わるランダム要素がないだけに、逆にいえば差が付きにくいか。Bを多用するステージ2、B連射は必須か。

ARMED POLICE BATRIDER B.VERSION

アームドポリスバトライダー

（エイティング/ライジング／1998年）

上級

23,932,640

そのうちつながる LAOS-長田仙人

個人申請ウイング（鳥取）

ブラックハートIIの機雷で稼げ

ブラックハートIIの出す機雷をウエポンで壊すと、かなりの高得点を稼ぎ出すことができる。よって、必然的にウエポンと残機をできるだけ持っていくことになるのがポイントだ。またランクが上がると機雷の量が増えるため、そこまではショットをわざと連射しランクを上げるようだ。連射をすれば撃ち込み点も入るため一石二鳥か。

しかし、ただでさえクリアが難しいゲームをさらに難しくしてしまうのだからただごとではない。特に後半面のボスは強い敵が多く、ある程度ボスの攻撃パターンに左右されることが多いようだ。クリアが難しいゲームこそが、真に実力を問われるものだと思うが、どうだろうか？

STRIKERS 1945 II

（彩京／1997年）

フライングパンケーキ

3,237,200

ZFC-WFB-FCM（ペギー）

ギャレッソ津田沼店（千葉）

疾風

3,217,300

DAB.S

TILT神保町（東京）

かめばかむほど味が出る

シビアなタイミングの金塊の2000点取り。そしてボスの弾幕をくぐり抜け、危険をおしてのザコ稼ぎと、彩京ゲーの魅力が詰まったこのストライカーズ1945II。発売からちょうど1年を経過しても、まだまだその火は消える気配はなく、毎月のようにスコアが更新されています。

なんといってもその中でもっとも輝いているのが、最高得点キャラのフライングパンケーキでしょう。前回の集計時のスコアもそうでしたが、ノーミス残ボム9発のすさまじさ。機体の性能を限界まで引き出したこのスコアには脱帽です。

OLD GAME CLOSE UP!

RAYSTORM

レイストーム

（タイトー／1996年）

R-GRAY2

29,223,600

HYAKU-TTJ会長

タイトーイン002スタジアム（大阪）

ボンバー運も必要だが…

今回更新されたのは、16ロックオンが可能なR-GRAY2。ロックオンレーザーで敵を連続して倒し、敵の点数に倍率を掛けていき高得点を稼ぎ出す。道中の敵キャラの点数を把握したうえで創り出すロックオンパターン、それはもはや高度な1つのパズルであると言っても過言ではないだろう。

また、夢の3000万点台の可能性も、まったくないわけではないようだ。

GUN FRONTIER

（タイトー／1991年）

連付き

2,147,090

機械DUE㋭

モンキーハウス本館（福岡）

2面残機潰しが勝負

自機のショットの連射数と、点数を稼ぐとランクが上がってしまうゲームの元祖が、このガンフロンティアだ。

2面前半で青い中型機をボンバーで破壊し、残機を潰して稼ぐ。特筆すべきは残機潰しが終了したあとのその狂ったランクで、貧弱な自機に襲いかかってくるザコ編隊の弾幕は、まさに阿鼻叫喚の地獄絵図といったところ。

完全なパターン化が難しく、常に死と隣り合わせの緊張感があるゲームだ。

君こそゲーメスト！

2回目集計	ソウルキャリバー	タキ	1'41"22	Asp.－Yuu(帆)(大)	AMファクトリータイムマシン(東京)
		ソフィーティア	1'14"57	☆CAT'S－とき坊(悪)	アイリン夢空間(岐阜)
		ヴォルド	1'43"47	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
		マキシ	1'32"80		
		ファン	1'31"10	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
		ヨシミツ	1'28"85	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
	スペースボンバーバージョンB		10,993,300	ミルクだいすきぃ♡まえだあき♡	JOGO江古田店(東京)
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		773,800	ヘビィ・D！の活躍だけ目立ちましたさきお	えの木朝倉店(高知)
	レーシングジャムチャプターII	初級A	2'01"107	☆CAT'S－くにお	アイリン夢空間(岐阜)
		初級B	2'00"178	☆CAT'S－チョビ	
		中級	1'51"250		
		上級	1'45"928		
3回目集計	サイキックフォース2012	パティ	2'07"51	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
		ウェンディー	2'34"87	KUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国(愛知)
		玄信	3'28"32	オレってサイキッカー?今井君(欽)	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
		カルロ	2'08"79	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
		レジーナ	2'19"64	G.M.C.機械げえむのごんちゃん(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
		ゲイツ	2'01"66	KKN－鈴将.	個人申請YOU&YOU大久保(千葉)
		エミリオ	1'53"44	G.M.C.機械げえむのごんちゃん(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
		ガデス	1'43"16	ITK＝カンタロー	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		刹那	1'38"73	HEK(子)殺す。今井君(欽)	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
		ウォン	2'18"63	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
		キース	1'40"06	KUS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国(愛知)
	デイトナUSA2	初級	2'12"80	予選落ちと呼ばれた男ZBL－LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		中級	2'48"95	KEN－(痛)	東京レジャーランド小岩店(東京)
		上級	3'40"89	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	ランドメーカー		72,027,420	FEV－EX.(た)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ブレイカーズリベンジ		24,170,600(使用キャラショウ)	Z³－宮腰　亨	個人申請レタス702(北海道)
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'40"91	TAM－奥井亜紀中毒猿	個人申請ビーバーランド(東京)
4回目集計	アストラスーパースターズ		73,607,400(使用キャラ:ステラ)	凄まじいーrカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	ガーディアンフォース		14,658,530	井上師匠は偉大！ZAC－Ristar	トライアミューズメントタワー(東京)
	ステッガー1		4,849,500(使用キャラオリバー)	空をマラソン夢をユニゾンしたい。	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
5回目集計	エスプレイド	美作いろり	34,888,010	寿司大魔王	パリオ(広島)
	電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	テムジン	2'50"31	HEK－417	プレイランドエフワン(宮城)
		ライデン	2'31"54	386Rエロサージェント	プレイランドエフワン(宮城)
		グリスボック	2'52"54	HEK－417	プレイランドエフワン(宮城)

1回目集計	電車でGO！2 3000番台		380.5km	とり	トライアミューズメントタワー(東京)
	上海真的武勇	対戦上海	125,800	H.M	ゲームセンターピノキオ(兵庫)
2回目集計	ストリートファイターZERO3	かりん	6,391,400	らまんー痴ャ異な棒某ワ夫LOVE♡♡	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		R.ミカ	6,635,400	よっしぃ	GAME'S WiLL(京都)
		コーディ	5,720,200	HARD－M.H	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
		ガイ	6,530,700	AES－茶柱(ローソンイズム)	
		ソドム	4,984,200	横浜－松阪	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
		ロレント	5,862,800	だ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		リュウ	5,927,200	T.Clue－ISD	
		ケン	6,880,100	YST－MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
		元	4,895,400	RAY	タイトーイン町田(東京)
		バーディ	6,727,100	凄まじいーrカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		アドン	4,952,700	鰯水	アミューズメントラージ(福岡)
		サガット	4,364,800	★－暗黒龍	チャレンジバンバン(愛媛)
		春麗	8,031,200	凄まじいーrカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ダルシム	5,822,200	職業パパラッチCYR－WAR氏	タイトーイン町田(東京)
		ザンギエフ	6,417,600	凄まじいーrカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		E.本田	4,523,000	FAD－IDA	チャレンジバンバン(愛媛)
		ブランカ	6,830,600	凄まじいーrカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		バルログ	4,860,100	古畑　任三郎	モンキーハウス本館(福岡)
		ベガ	4,835,700	今泉　慎太郎	
		キャミイ	7,381,700	T.Clue－ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		豪鬼	5,539,600	鶴来屋8号室	サブカルチュア(福岡)
		ナッシュ	6,113,500	T.Clue－KOS	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ローズ	6,753,200	もう二度と出ませんこんなスコア　(局)長	サブカルチュア(福岡)
		さくら	6,959,400	DIL(乗)	GAME'S WiLL(京都)
		ダン	5,146,100	IKD－GON恥林	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ユーリ	6,107,200	YST－MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
		ユーニ	5,722,200	ねえそれ誰の名前もへ386(優)	JOGO江古田店(東京)
		M.バイソン	4,317,600	FAD－YUK	チャレンジバンバン(愛媛)
	ソウルキャリバー	アイヴィー	1'35"59	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
		シャンファ	1'31"72	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		ナイトメア	1'36"37	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
		ミツルギ	1'25"24	NRT	アイリン夢空間(岐阜)
		キリク	1'40"22	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)

ハイスコア講評

電車でGO!2 3000番台は全路線まとめての集計です。いままでの電車でGO!シリーズ同様エクセレントを何回とれるかが勝負。ちなみに今回トップの路線は東海道線普通207系です。

上海真的武勇はスコアの申請が対戦モードしかなかったため、とりあえず今回は1部門での集計です。

ストリートファイターZERO3は今回からキャラ別集計開始です。諸事情のため、弱P＋弱K、中P＋中K、強P＋強Kを押しながらのスタートを使用したスコアは集計対象外としています。

ほとんどのキャラが技の威力が高いX・ISMでのスコアになっていますが、中にはZ・ISMのものもあります。この辺はキャラによっていろいろあるのでしょう。またアドンと豪鬼のスコアは前回申請分のものです。

ソウルキャリバーも今回からキャラ別集計開始です。どのキャラもひたすらリングアウトを狙っていくようですが、2回目集計とは思えない速いタイムが出そろっています。

今回の集計ではタイムリリースキャラはファンとヨシミツを集計していますが、今後出現にあわせて集計していく予定です。

スペースボンバーは1100万点台間近。$袋の回収も命がけ?

サイキックフォース2012は前回申請がなかったレジーナと玄信の申請がきて一安心といったところですが、玄信の申請は3カ月間でたったの1つ。影の薄い坊主の今後の

君こそゲーメスト！

プチカラット	うでだめし かんたん	3,551,030	月猫看で猫耳バトラ子 よろしくとみいくん㊟猫	トライアミューズメントタワー 東京
ソルディバイド	カシュオン	5,533,400	大猿王	プレイシティキャロット松本店 長野
	ヴォーグ	5,359,700		
	ティオラ	5,309,400		
スカッドレース ニューバージョン	中級	2' 25"56	AKI－LIN	個人申請ゲームプラザミッキー 愛知
ストリートファイターⅢ	ショーン	5,879,700	ぼーず	JOGO江古田店 (東京)
	ダッドリー	4,477,100		
スカッドレース	上級	2' 30"90	YAP㊇爆隊員㊇欽㊇無 (シルやり会)	ハイテクニンタァインメント アーサー 長野
ぷよぷよSUN		1,598,184	SPD－RECCA －水無月愛理㊇ぷ	個人申請ゲームプラザオアシス 大阪
ウォーザード	ムクロ	4,592,100	ICBM－OGA (乳マニア)	タイトーイン002スタジアム (大阪)
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	16,557,650	病み上がり脱出TAK	AMファクトリー タイムマシン(東京)
	ボーンナム	16,891,140	ZBL－NAI	個人申請ビッグワン (埼玉)
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,207,400	ペコ①	タウンスポットプレイランド 大阪
クイズF1 1･2フィニッシュ		4,460,600	WZH	GAME'S MILK (京都)
プリクラ大作戦	クララ	49,147,100	LKR	JOGO江古田店 (東京)
	キララ	46,735,600		
バイオレントストーム		11,038,400 (使用キャラ:WADE)	OAM－MRXⓇ	個人申請レジャーパレス (北海道)
サンダードラゴン2	2P側	6,063,100	A.M.K.T	トミームナコ (群馬)
レゾン		700,600	甘々だと？おのれおのれ がっちゃまそ	個人申請ジャックアンド ベティ日吉店(神奈川)
ナイツ･オブ･ザ･ラウンド	アーサー	652,340	MTF－高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店 ファミリーランド(岡山)
	ランスロット	651,980		
	パーシバル	650,080		
富士山バスター	侍	1,975,800	下松の名人改め㊇八	個人申請ジャックアンド ベティ日吉店(神奈川)
	忍者	1,845,300	広島のスゴ腕プレイヤー㊇八	
	将軍	1,645,500	更に改め横浜のカイワレ大根㊇八	
ガンバード	バルナス	2,291,000	J.G.K－ALL㊇副	タイトーイン002スタジアム 大阪
チャリオット	連付き	4,851,400	PPR－KTL－IZK(BPM)	タイトーイン002スタジアム (大阪)
パイプドリーム	Aコース	4,106,280	須和野チビ猫 TZW－ART?	トライアミューズメントタワー 東京
ファイナルファイト	ガイ 連なし	4,566,030	チバレイ大好き♥ －これまつ	個人申請ゲームインFAN2 藤沢店 神奈川
モンスターレアー		1,006,650	たりさん回復祈願 ZAC－Ristar	個人申請ジャックアンド ベティ日吉店(神奈川)
モンスターランド		8,717ゴールド	TAO	個人申請ポールポジション 千葉
R･TYPE		2,379,300	SPⒶリ伝説崩壊セヨ 4649フクダ連合EZN	P.C立川店 (東京)
テラフォース		2,000,200	テラフォース友の会 との仕様－Ⓣ	GAME'S MILK (京都)
バトルシャーク		18,033,780	ひでえお	中央プラザ大泉店 (東京)

訂正(現在の記録保持スコア)

ハーレーダビットソン &L.A.ライダーズ	5,351,140	KMS㊇爆隊員㊇欽	ハイテクニンタァインメント アーサー(長野

電脳戦機バーチャロン オラトリオ･タングラム	アファームド･ザ･バトラー	1' 52"54	HEK－417	プレイランドエフワン (宮城)
	アファームド･ザ･ストライカー	3' 33"20	386R	プレイランドエフワン (宮城)
	サイファー	2' 54"91	HEK－417	プレイランドエフワン (宮城)
	バル･バドス	1' 55"60	EGC－㊇元MKZ 来店ありがとう！	荏原ゲームコーナー (東京)
	ドルドレイ	2' 40"75	HEK－417	プレイランドエフワン (宮城)
	スペシネフ	2' 33"56		
	エンジェラン	2' 20"41	東沢ジョニィー	プレイランドエフワン (宮城)
ストリートファイターEX2 (5回目集計)	ハヤテ	3,170,900	えど	JOGO江古田店 (東京)
	シャロン	2,976,000	アブドーラ･ザ･キラートマト	JOGO江古田店 (東京)
	リュウ	3,105,300	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間 (岐阜)
	ケン	3,181,500		
	春麗	3,001,300		
	ガイル	3,030,200	G･CRUSH－CYA	アイリン夢空間 (岐阜)
	ほくと	2,840,300	G.M.C. ZFC.URA㊇氏	ゲームコーナーフジ (東京)
	ザンギエフ	2,701,700	G･CRUSH－ブロン	アイリン夢空間 (岐阜)
	D.ダーク	3,152,100	G'z－HID	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
	スカロマニア	2,786,400	G･CRUSH－ブロン	アイリン夢空間 (岐阜)
	C.ジャック	2,965,100	☆CAT'S－㊇石	
	バルログ	2,974,400	G･CRUSH－ブロン	
	ブランカ	2,881,500	☆CAT'S－きみちゃん	
	ダルシム	2,917,900	G･CRUSH－ブロン	
	カイリ	3,007,000	☆CAT'S－きみちゃん	
	シャドウガイスト	3,101,800	G･CRUSH－CYA	
	ガルダ	3,353,700	DGD－RETURN	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ななせ	3,042,900	G.M.C. ZFC.URA㊇氏	ゲームコーナーフジ (東京)
ビートマニア 2ndMIX (5回目集計)	エキスパート	グレート数1092	はっぱ？	ゲームセンターパスカル大曽店 岡山
ル･マン24	スプリントサーキット	3' 10"69	東松山あひる (イイダバシ電脳組)	個人申請XIVワールドbyセガ 群馬
ファイティング武術2nd!		1' 43"78 (使用キャラ:鉄心)	SKULL－EMBLEM －WILLARD	タイトーイン002スタジアム (大阪
セガラリー2	初級	2' 40"48	MSO－10－LIE	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京
	超上級	2' 36"70	CSD－LIA	個人申請 ハイテクセガ千葉 千葉
ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	いぶき	9,066,400	L2A－GYO	GAME'S WiLL (京都)
ライデンファイターズ2	フライングレイ	110,044,520	H.M	タイトーイン002スタジアム 大阪
	グリフィン	108,661,020	GSK	GAME'S MILK (京都)
ブレイジングスター	DINO135	67,066,190	SGL－SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店 埼玉
Gダライアス	ミュー	36,180,700	木之本桜に捧ぐ L2A－大明神	GAME'S WiLL (京都)
	ニュー	38,938,890	T-K.K 杉浦､マフィアに売られる!!	個人申請ノタス702 (北海道)

運命やいかに！

ストリートファイターEX2はエクセルでのコンボの研究も進み、残体力をどれだけ残せるかどうかの勝負になってきているようです。

オールドゲームのほうはサンダードラゴン2の2P側の激しい更新に注目です。

訂正のほうですが以前の個人申請のスコアがイージー設定だったことが発覚したことによるものです。

☆獲得上位店 総評

泣いても笑ってもあと2回の集計を残すのみとなった98年度の☆獲得数争いだが、今回は前回に続きアイリン夢空間が猛チャージをかけJOGO江古田店との☆差を3個まで縮めた。

両店の主要☆獲得機種であるストEX2は今回で5回目の集計を終了したため、両店とも新たなゲームへの移行を見せている。JOGO江古田店はストZERO3、アイリン夢空間はソウルキャリバーに狙いを定めたようだ。最後に笑うのはJOGO江古田店かアイリン夢空間か？

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店(東京)	4	67
2	アイリン夢空間(岐阜)	18	64
3	プレイランドエフワン(宮城)	9	36
4	GAME'S WiLL(京都)	2	25
5	TILT神保町(東京)	0	24
5	GAME'S MILK(京都)	0	24
5	モンキーハウス本館(福岡)	10	24
8	コスミックプラザABC(大阪)	0	16

今冬、掲載規定の
ルールが変わります！
詳細はもう少しお待ちを！

9月20日現在

めざせハイスコア!!

AMショーにて出展されたゲームが市場に出始めました！ショーの人気の有無と実際の人気はいかに！非常に注目されるところ。

今市ゲームセンター ☆＝0(14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(エディットチーム)	431,200	TIR	1c ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(餓狼チーム)	406,100	TIR	1c ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(日本チーム)	263,500	SAL−HAK㊥	1c ALL
4	バトライダーVer.B	11,343,290	SAL−HAK㊥	1cR 8 ヤキトリ使用
5	バトライダーVer.B	8,278,080	SiS TIR G−BOY	1cR 6 J−WAYNE使用
6	ストリートファイターEX(アレン)	1,219,000	SiS TIR G−BOY	1c ALL
7	エスプレイド(J−B 5th)	12,885,310	SiS ATP G−BOY TIR	1cR 5
8	パズルボブル3	116,762,840	AHO..	1c ALL 25セー…
9	ストリートファイターEX(ダラン)	1,002,100	SiS−TIR	1c ALL P×3
10	達人	10,000,000+α	SAL−HAK㊥	1c 7−5で達製 残14

プレイランドエフワン ☆＝30(86)
宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリスザグランドマスター	14′18″58	[illegible] オペレーター	ALL S9
2	ストリートファイターZERO3(さくら)	5,917,900	ペッペッペッ ソーランアレマ	ALL ㊥X−ISM 天行力×3
3	ストリートファイターZERO3(ケン)	5,520,200	サミラ LUK	ALL ㊥
4	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	6,508,800	GLA	ALL ㊥
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB)	1′52″54	HEK 417	ALL
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン)	2′20″41	[illegible]	ALL [illegible]1分55秒
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(ライデン)	2′31″54	386R [illegible]	ALL
8	怒首領蜂(Cタイプ)	612,007,390	[illegible]	ALL SHOT強化 残×1 [illegible]×4
9	ティンクルスタースプライツ(グリフォン)	3,310,962	T3C 443	ALL 残×0
10	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,709,580	ソチンレッド㊥㊥㊥ 天行力使用㊥	ALL ㊥ 6面クソ落ち

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝1(54)
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	102,533,308	DKM	[illegible] ミクラス×9
2	テトリス・ザ・グランドマスター	14′39″91	TEM	ALL S9
3	スペースボンバー	8,812,500	D.O.H−SAL	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(マチュア、バイス、大門)	477,700	CHA	ボス負け 真吾有
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(裏社会チーム)	427,900	江戸	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(餓狼チーム)	388,800	ボウイ	ALL
7	ストリートファイターZERO3(かりん)(P)+(K)	9,999,999	AHOでぃす	ALL X−ISM
8	ストリートファイターZERO3(かりん)(P)+(K)	9,999,999	AHOでぃす	ALL Z−ISM
9				
10				

コスモランド ☆＝0(5)
茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE 2)	17,535,370	EASY	ALL 5A,860
2	レイディアントシルバーガン(STAGE 4)	21,158,580	MSA	ALL 5A,820
3	エスプレイド(相模祐介)	23,629,410	SHI	ALL 残×2
4	エスプレイド(J−B 5th)	26,340,120	SHI	ALL 残×2
5	ダライアス(μゾーン)	330,049,960	EASY	ALL
6	ダライアス(νゾーン)	37,281,700	EASY	ALL
7	ダライアス(οゾーン)	51,631,190	EASY	ALL
8	ストリートファイターZERO3(チュン・リー)	3,796,700	EASY	ALL X−ISM
9				
10				

モンテカルロ ☆＝13(36)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(本田)	2,776,700	FAG	ALL ノーミス X−ISM
2	ストリートファイターZERO3(ロレント)	5,726,800	魔B党 おしょう	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3(ベガ)	3,373,000	2本負け 次いこ！次！	ALL X−ISM
4	ストリートファイターZERO3(サガット)	3,516,500	次です！	ALL X−ISM
5	ストリートファイターZERO3(コーディ)	4,057,100	3回目	ALL X−ISM
6	ストリートファイターZERO3(バルログ)	3,302,000	ただのゴリ押し♡	ALL X−ISM
7	ライデンファイターズJET	85,918,026	H.H	ALL2 SLAVE
8	ソウルキャリバー(キリク)	1′55″34	魔B党−K.O	ALL
9	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2′07″84	MO?	ALL
10	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1′56″72	T・N	ALL

NTK ☆＝2(22)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	7′16″62	ODY	刹那
2	サイキックフォース2012	8′43″86	PPK	ウォン
3	サイキックフォース2012	8′57″35	ODY	バーン
4	サイキックフォース2012	8′22″11	ODY	玄信
5	サイキックフォース2012	9′19″27	YAS	キース
6	サイキックフォース2012	7′45″35	A・H	ウェンディー
7	サイキックフォース2012	9′04″60	ODY	カルロ
8	サイキックフォース2012	10′45″23	ODY	ガデス
9	テトリスザグランドマスター	11′16″26	TiS	S8
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆＝1(55)
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(祐介)	30,321,680	[illegible]の息ぬき	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,981,200	[illegible]	ALL 残×0 ボム×2
3	ガーディアンフォース	14,509,600	ZAC先生は偉大！ 井上邪美♡弱えい！	ALL オレ×6 アワあり
4	Gダライアス(オミクロン)	50,144,330	松山祐一	ALL
5	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,844,600	[illegible]	ALL
6	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,637,800	[illegible]	ALL
★	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,237,200	ZFC WFB FCM [illegible]	ALL ノーミス B×9
8	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	2,547,100	女キャラマニア	ALL
9	ストリートファイターZERO3(かりん)	2,887,700	二次コン君	ALL
10				

トミームナコ ☆＝2(30)
群馬県高崎市本町3−69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	24,720,910	LCM SSI S	ALL ㊥
2	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	5,183,000	[illegible] by[illegible]	ALL ㊥ X−ISM
3	ストリートファイターZERO3(ダルシム)	4,206,200	魔B党−おしょう	ALL ㊥ Z−ISM
4	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,095,600	ちょどむ♡	ALL ㊥ X−ISM
5	ストリートファイターZERO3(アドン)	4,011,900	[illegible]	ALL ㊥ X−ISM
6	ストリートファイターZERO3(元)	3,913,900	[illegible]	ALL ㊥ X−ISM
7	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,713,400	[illegible]	ALL ㊥ X−ISM
8	ストリートファイターZERO3(ダン)	2,708,800	ゴリ押し	ALL ㊥ Z−ISM
9	ストリートファイターZERO3(ダルシム)	2,618,100	ダルちむ！	ALL
10	サンダードラゴン2(2P側)	6,063,100	A.M.K.T	ALL ㊥ 2面100万

ファンタジーゾーン夢らんど ☆＝3(3)
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′17″57	さすらいの[illegible]	ALL
☆	ソウルキャリバー(ノ・ソン)	1′31″10	さすらいの[illegible]	ALL
☆	ソウルキャリバー(アイヴィー)	1′35″59	SHADOW	ALL 一本負け
4	ソウルキャリバー(マキシ)	1′46″75	SHADOW	ALL
5	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1′37″25	さすらいの[illegible]	ALL
6	ソウルキャリバー(ナイトメア)	1′45″17	さすらいの[illegible]	ALL
7	ソウルキャリバー(キリク)	1′35″15	SHADOW	ALL
8	ソウルキャリバー(タキ)	1′49″89	SHADOW	ALL
9	ソウルキャリバー(シャンファ)	1′47″70	SHADOW	ALL
10	ダイナマイト刑事2(ジーン)	142,440	−K−	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1(160)
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	708,900	八千代台のK・H ＝堀田和也	ALL
2	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	3,672,600	F$T	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,305,300	作新台のYu! [illegible]	ALL X−ISM
4	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,406,300	Yu!	ALL
5	ライデンファイターズJET(フェアリー)	15,378,283	Yu!	LV20 ㊥付
6	ライデンファイターズJET(ライデンMKⅡ−β)	7,371,240	Yu!	LV10 ㊥付
7	ライデンファイターズJET(ビーストウィング)	10,277,146	Yu!	LV10 ㊥付
8	ライデンファイターズJET(エイジスⅣ)	12,672,506	Yu!	LV10 ㊥付
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0(23)
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2′16″14	ぱるぱる	
2	ソウルキャリバー(キリク)	2′28″47	NOT−A	
3	ソウルキャリバー(ファンソンギョン)	2′43″92	自動車部長 TAM	
4	ソウルキャリバー(シャンファ)	2′51″98	自動車部長 TAM	
5	ソウルキャリバー(リザードマン)	3′08″83	ぱるぱる	
6	ソウルキャリバー(マキシ)	3′09″22	AEG	
7	ソウルキャリバー(アスタロス)	3′09″72	ぱるぱる	
8	ソウルキャリバー(ヴォルド)	3′37″35	NOT−A	
9	ソウルキャリバー(吉光)	4′13″87	NOT−A	
10	ソウルキャリバー(アイヴィー)	4′29″97	ぱるぱる	

ゲームセンタードリーム ☆＝4(46)
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ソフィティア)	2′05″34	FEMC−和泉	ALL
2	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′42″89	FEMC−和泉	ALL
3	ソウルキャリバー(リザードマン)	2′06″19	FEMC−和泉	ALL
4	ソウルキャリバー(ファン)	2′37″80	FEMC−和泉	ALL
5	ライデンファイターズJET(ミクラス)	100,133,258	T.W	7面ALL 連付
6	サイヴァーン(3号機、フェノオス)	26,713,950	CFK−RiO	ALL 連付
7	上海真的武勇(対戦上海)	116,000	もう限界 FEMC−和泉	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,969,600	[illegible] Y32 [illegible]MA	ALL 連付 残1 B2
9	エスプレイド(J−B 5th)	21,933,980	PoP'nパジャマEX ラジオ東北放送日曜日	ALL
10	バーチャロンオラトリオタングラム	4′23″37	S−RAI	ALL アファームドS

G'ーModel神保町店 ☆=0(2)

東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	21,821,450	[illegible]DON	[illegible] 5A[illegible]
2	スペースボンバーver.B	10,306,500	チャウ	ALL 残0 [illegible]
3	メタルスラッグ2	7,847,740	TAM [illegible]	STAGE6 [illegible]
4	パズルボブル	14,846,110	神保町駄目人間隊員習 TAM−毒猿	STAGE14 意図的更新
5	エキサイティングアワー	3,213,450	[illegible] TAM [illegible]	STAGE99+α [illegible]
6	侍魂天草降臨	12'57"74	[illegible] TAM [illegible]	[illegible]
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ[illegible]	252,600	[illegible] TAM [illegible]	[illegible] イオリ
8	闘いの挽歌	457,300	ECM−ZENJI	2周ALL 残0
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(10)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,066,300	SSC [illegible]	ALL
2	ストリートファイターEX2 (バルログ)	2,486,300	KSM	ALL
3	ソウルキャリバー (ミツルギ)	1'57"79	KSM	ALL
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	2'22"88	ZYX	ALL
5	ソウルキャリバー (キリク)	2'29"20	ZYX	ALL
6	ソウルキャリバー (ヴォルド)	2'38"10		ALL
7	ソウルキャリバー (タキ)	2'45"15		ALL
8	ソウルキャリバー (ナイトメア)	2'47"10		ALL
9	ソウルキャリバー (ファン)	3'09"12		ALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 (社、マリー、バイス)	430,700	K.J	ALL

ゲームコーナーヤングパレス ☆=4(31)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	6,159,600	[illegible] X-ISM	ALL、連付
2	ストリートファイターZERO3 (ロース)	6,528,100	AES [illegible]	ALL、連付
3	ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	7,093,800	AES [illegible] X-ISM	ALL、連付
☆	ストリートファイターZERO3 (ガイ)	6,530,700	AES [illegible] (ローソンイズム)	ALL、連付
☆	ストリートファイターZERO3 ([illegible])	5,720,200	HARD [illegible]	ALL、連付
6	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'35"93	HARD TORA [illegible]	ALL
7	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'38"46	HARD TORA [illegible] YES[illegible]	ALL
8	ソウルキャリバー (アイヴィー)	1'43"46	HARD−TORA オラオラオラオラオラ	ALL
9	ソウルキャリバー (キリク)	1'55"23	HARD TORA [illegible]	ALL
10	ソウルキャリバー (ミツルギ)	1'58"48	HARD TORA [illegible]	ALL

荏原ゲームコーナー ☆=10(435)

東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (カイ[illegible])	5,509,600	[illegible] 来店ありがとう!	ALL X−ISM
2	ストリートファイターZERO3 (キャミィ㊌)	5,420,700	EGC−MIS㊋ 来店ありがとう!	ALL X−ISM
3	ソウルキャリバー (ミツルギ)	2'10"26	[illegible] 来店ありがとう	ALL
4	ソウルキャリバー (ファン)	2'05"96	EGC TERU[illegible] 来店ありがとう!	ALL
5	ソウルキャリバー (吉光)	2'58"65	EGC TERU[illegible] 来店ありがとう	ALL
6	ソウルキャリバー (キリク)	2'55"32	EGC−NBC 来店ありがとう!	ALL
7	ソウルキャリバー (ジャンファ)	2'48"67	EGC NBC 来店ありがとう!	ALL
☆	バーチャロンオラトリオタングラム (バル・バドス)	1'55"60	EGC MKZ 来店ありがとう!	ALL
9	バーチャロンオラトリオタングラム (ドルドレイ)	3'01"80	EGC−㊁MKZ 来店ありがとう!	ALL
10	バーチャロンオラトリオタングラム (グリスボック)	3'05"02	EGC−㊁MKZ 来店ありがとう!	ALL 以上、日ごろの感謝を込めてみました

池袋プレイランドラスベガス ☆=2(78)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	13'03"43	DAB S	[illegible]
2	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,520,000	MIU	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3 (さくら)	5,126,800	[illegible]	ALL X-ISM
4	ストリートファイターEX2 (カイル)	2,221,300	[illegible]	ALL [illegible]
5	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,902,500	某タイト	ALL ガイスト有
6	ストリートファイターEX2 (C.ジャック)	1,709,600	(某タイトー)	ALL ガイスト有
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	371,500	MIU	ALL クリス、マリー、京
8	ストリートファイターZERO2アルファ	2,114,300		ALL さくら
9				
10				

ソニックビーム松戸店 ☆=3(8)

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ランドメーカー	37,655,810		[illegible]
2	ゲットバス	11,220	サカモト [illegible]	PALACE
3	[illegible]	107,616,638	[illegible] KK	[illegible] ALL3 [illegible]
4	[illegible] (フェア)	121,911,343	[illegible] KK	[illegible] ALL3 [illegible]
5	ソウルキャリバー	2'00"40	[illegible]	[illegible] ALL
6	コットンブーメラン	14,218,400	MND−BUTZ	やり始めです。
7	レイディアントシルバーガン	16,976,790	5Aぜんぜんダメ…	STAGE2 ALL 予選778万
8	鉄拳3 シャオユウ	1'13"96	[illegible]	ALL [illegible]
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆=6(277)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,634,800	[illegible]	ALL X−ISM
2	ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	6,503,400	[illegible]	ALL X−ISM
3	ストリートファイターZERO3 (ケン)	6,429,700	[illegible] PYOPYO[illegible]	ALL X−ISM
☆	ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	5,822,200	[illegible] CYR WAR氏	ALL X−ISM
5	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	5,319,900	[illegible]	ALL X−ISM
☆	ストリートファイターZERO3 (元)	4,895,400	RAY	ALL ㊌ X−ISM
7	ストリートファイターZERO3 (バーディ)	4,816,900	ABEんじゃ〜	ALL ㊌ X−ISM
8	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	4,630,900	TER氏	ALL ㊌ X−ISM
9	ストリートファイターZERO3 (E.本田)	4,476,500	ぴるぴる仮面	ALL ㊌ Z−ISM
10	ストリートファイターZERO3 (アドン)	4,606,700	ABEんじゃー	ALL ㊌ X−ISM

TILT神保町店 ☆=24(433)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (東海道線201系)	334.5km	3939[illegible]	ALL [illegible] 98点 [illegible]
2	エスプレイド (相模祐介)	24,298,250	IWA HOR×SFC	ALL 1 6
★	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,217,300	DAB S	ALL B・3 [illegible]
4	ランドメーカー [illegible]	54,969,330	TBR [illegible]	ALL
5	サイキックフォース2012 (カルロ)	3'23"31	[illegible]	ALL [illegible]
6	ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,765,700	ザ☆キラートマト	ALL CPU乱入×2
7	パイプドリーム	4,070,200	㊇	ALL ㊌つき まだいける?!
8	サンダードラゴン2 (2P側)	5,977,270	K.T	ALL ノーミス
9				
10				

熊谷ガリバー ☆=2(38)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラムアキヤマビル1F ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	9,999,999	[illegible]	ALL X-ISM
2	ソウルキャリバー (キリク)	2'55"47	KFC	ALL
3	[illegible] (4角レート)	20,864,380	[illegible] ONKEL	ALL 450万落ち 残1
4	[illegible] (2角レート)	18,896,490	[illegible] ONKEL	ALL 150落ち 残0
5	ブレイシングスター (ウィンティナ)	65,579,710	SNT[illegible]	ALL [illegible] 天使なし
6	Gダライアス (νゾーン)	37,689,760	techno jr. [illegible]	ALL
7	Gダライアス (ξゾーン)	33,967,330	[illegible]	[illegible]
8	Gダライアス (ωゾーン)	53,474,860	[illegible]	ALL 30万落ち
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1 23−28万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストーン・ イター EX3(ガイ)	5,523,500	[illegible]	ALL
2	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	24,836,370	ECM SSI S I	ALL
3	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,510,370	CHAT・あるらし−	ALL トレ267万 5面10/2万
4	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2′15″30	タンテ	ALL
5	ファイナルファイト(コーディー)	4,369,190	[illegible]	ALL [illegible]50万落ち
6	究極タイガー	10,000,000	AAATY	4 9こ達成
7	エスプレイド(相模祐介)	23,984,710	RHF BB[illegible]	ALL 残・3 1UP なし
8	魔界村	4,170,300	セクパロ家で全一出しだ。(ひかる661万)	永パ未使用
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=9(51)
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コットンブーメラン	12,908,600	[illegible]	ALL [illegible]
☆	電車でGO 2 3000番台 東海道普通 20系	380.5km	とり	ALL
3	ランドメーカー	70,513,040	Y Z	ALL [illegible]
4	スペースボンバー(バージョンB)	10,513,100	チャウ	[illegible]
5	デイトナUSA(中級)	2′48″96	RISKY RSK	TA.MT [illegible]
6	ビートマニア2ndMIX(エキスパート)	グノート数1005	YSK [illegible]	EXfechno
☆	ガーディアンフォース	14,658,530	[illegible] ZAC R iter	[illegible]
★	プチカラット(うでだめし・かんたん)	3,551,030	月猫者で猫耳バトラ子よろしくとみいくん[illegible]	ALL ラルド
★	パイプドリーム(Aコース)	4,106,280	須和野チビ猫 TZW−ART?	ALL 耐 残[illegible]
10	サンダークロス(ニューバージョン)	4,272,920	O.S	全3周ALL 永パ発覚前のスコア

ゲームコーナーフジ ☆=5(285)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(カルノフ)	3,107,400	灰色	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターEX2(ヒ鉄)	3,042,900	G M C ZFC.URA[illegible]	ALL [illegible]
3	ストリートファイターEX2(Dダーク)	3,012,800	MRC[illegible]	ALL [illegible]
4	ストリートファイターEX2(ナッシュ・ガイスト)	2,992,000	1ロちゃん	ALL [illegible]
5	ストリートファイターEX2(Cジャック)	2,899,700	GSM つる	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターEX2(ほくと)	2,840,300	G M C ZFC.URA	ALL [illegible]
7	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,687,400	GSM つる	ALL [illegible]
8	ストリートファイターEX2(ダルシム)	2,645,700	灰色	ALL [illegible]
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(オロチ社.テリー.B)	682,000	[illegible]	ALL [illegible]なし
10	ストリートファイターZERO3(R.ミカ)	5,741,500	ムッシュ・ニセックス	ALL [illegible]

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	2′51″58	EGA	ALL ナイトメア
2	レイディアントシルバーガン	18,266,750	[illegible]	ALL St4
3	極上パロディウス	4,023,400	わこめーわく君	ALL 1周1ミス ひかる
4	ビートマニア2ndMIX	989	YAM☆	エキスパート テクノ
5	ビートマニア2ndMIX	780	マシーン1号	エキスパート クラシック
6	R−TYPE	1,136,700	R−9	ALL
7	ライデンファイターズJET	96,642,782	P.S	PHASE2
8	ビートマニア2ndMIX	348,531	PIS−CKN	ダブルプレー ノーマル
9				
10				

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	25,274,780	K・U	美作 いろり ALL
2	ソウルキャリバー	3′12″28	KNM	[illegible]
3	ストリートファイターZERO3	7,195,200	KNIM	カリン Z−ISM
4	アストラスパーズスターズ	48,554,200	PON	ココ ALL
5	ランドメーカー	23,840,120	KNIM	ALL
6	バーチャロンオラトリオタングラム	3′30″50	[illegible]	バルバドス
7	スペースボンバー	2,758,000	[illegible]	5−2 凸使用
8	ソウルキャリバー	3′40″68	Bee	ヨシミツ
9	ソウルキャリバー	3′23″20	NHK	ヴォルド
10				

中央プラザ大泉店 ☆=0(24)
東京都練馬区東大泉1−35−6永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	8,738,450	ひで	ALL
2	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	14,457,540	XIAO	ALL
3	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,045,600	XIAO	ALL
4	ストリートファイターZERO3(V−ISM)	2,232,900	XIAO	ALL かりん
5	ストリートファイターZERO3(X−ISM)	3,309,900	MK	ALL ケン
6	ソウルキャリバー(ミツルギ)	2′36″76	K・O	ALL
7	ソウルキャリバー(タキ)	2′47″37	BCD	ALL
8	サイキックフォース2012(エミリオ)	7′46″13	AAA	ALL
★	バトルシャーク	18,033,780	ひでえむ	ALL
10	ダイナマイト刑事2	195,480	MK	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5−20 16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible](かりん) モード	9,706,300	[illegible]	1コインALL 4落ち
2	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)Ⓐモード	4,088,500	KAZ	1コインALL X−ISM
3	ビートマニア2ndMIX(EX・テクノ)	グレート数1,078	NASB	ALL
4	ビートマニア2ndMIX(EX ウォーカル)	1029−68 2−6	JIN	ALL
5	ビートマニア2ndMIX(EX・クラシック)	グレート数789	JIN	ALL
6	ビートマニア2ndMIX(HH→ST→MM→R2)	432,258	TAZY	ALL
7	ビートマニア2ndMIX(ノーマル・バラード)	82,310	AZY♥	ALL
8	ダイナマイト刑事2(ジーン)	255,600	RJ	ALL [illegible]ョン3
9	X−MEN VS ストリートファイター(マグニート&ストーム)	1,096,200	X−MEN	1コインALL
10	ストライカーズ1945Ⅱ(Ki84)	1,767,500	[illegible]	2 4 [illegible]

P.C立川店 ☆=1(3)
東京都立川市柴崎町3−3−9 ☎(042)524−1156

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	30,632,780	[illegible]組合BEF	ALL ライフ3 6 [illegible]
2	ソルディバイド(カシュオン)	5,457,700	おお おお	2周ALL 1周271万
3	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,324,200	ささ ささ	2周ALL
4	ソルディバイド(ティオラ)	5,289,400	るる るる [illegible]	2周ALL 3万[illegible]
5	バトルガレッガ(G−913)	16,027,650	4649フクダ連合取締役 H.F	ALL 周270万
★	R−TYPEⓐ	2,379,300	SPⓐり伝説崩壊セヨ 4649フクダ連合EZN	2周ALL [illegible]
7	サイキックフォース2012(カルロ)	2′50″57	T.T	ALL
8	ストライダー飛竜	312,650	BA STA ODZ[illegible]	ALL
9	バンクショット	106	ざる	ALL
10				

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=15(19)
東京都杉並区下井草2−44−7長坂ビル1F ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サイキックフォース2012(刹那)	1′38″73	[illegible]	ALL
2	サイキックフォース2012(キース)	2′01″22	CBM [illegible]	ALL
3	サイキックフォース2012(バーン)	2′09″53	H.Rさん[illegible]	ALL
4	サイキックフォース2012(エミリオ)	2′59″81	今井	ALL
☆	サイキックフォース2012(玄信)	3′28″32	[illegible]	ALL
6	サイキックフォース2012(パティ)	4′36″56	[illegible]	ALL
7	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	20,828,250	P−WIZ	ALL
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	24,955,570	[illegible]	ALL
☆	ステッガー1(オリバー)	4,849,500	[illegible]	ALL [illegible]
10	Gダライアス(ZONE[illegible])	33,902,040		ALL[illegible]

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible](さくら)	5,150,700	[illegible]	ノー[illegible]ALL
2	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,421,000	こカモ[illegible] YZK	オアー大Kモード ALL
3	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,898,000	Sin [illegible]	ALL ノーミス
4	テトリスザグランドマスター㊥	10′55″16	NSZ	特に無し S7
5	超時空要塞マクロスⅡ(バージョン・5機)	7,721,100	やけザ S	2周ALL
6	メタルスラッグ2㊥	5,976,120	F.M	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー・ダグ・キング)	520,900	NSZ	ALL
8	スーパー上海ドラゴンズアイ	127,300	[illegible]	9面? [illegible]
9				
10				

AMファクトリータイムマシン ☆=1(14)
東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03)3987−1573

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	16,557,650	[illegible]TAK	ALL [illegible]
2	ライデンファイターズJET(ジャッジスレイブ)	123,167,662	TAK[illegible]	BAD ENDING
★	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,105,300	DAB S	ALLだけ
4	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,911,800	Axe	ALL 全部
☆	ソウルキャリバー(タキ)	1′41″22	Asp Yu[illegible]	ALL [illegible]不使用
6	ソウルキャリバー(アイヴィー)	1′50″07	Asp −Yuu[illegible]	ALL 鳴パ不使用
7	ソウルキャリバー(吉光)	1′54″59	TMS3 [illegible] EGO[illegible]	ALL [illegible]
8	ソウルキャリバー(シャンファ)	2′16″55	[illegible]♥ EGO[illegible]	ALL [illegible]
9	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′45″34	[illegible]	ALL [illegible]
10	シーバスフィッシング	10.7kg	赤坂美樹−Yuu[illegible]	プロステージC 1匹 スズキ

Jogo江古田店 ☆=67(130)
東京都練馬区旭丘1 71−10 ☎(03)3954 9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スペースボンバー Ver B	10,993,300	[illegible]	ALL 残×2
2	ストリートファイターZERO3(ガイ)	6,071,900	[illegible]	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(ユーニ)	5,722,200	[illegible]もへ366[illegible]	ALL ノーマルモード
4	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,796,700	センセーショナル・ザ・キラートマト	ALL [illegible] ノーマルモード
☆	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,170,900	えと	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,976,000	アブドーラ・ザ・キラートマト	ALL [illegible] 前半7万オチ。
★	ストリートファイターⅢ(ショーン)	5,879,700	[illegible]	ALL [illegible]
★	ストリートファイターⅢ(ダッドリー)	4,477,100	[illegible]	ALL [illegible]
★	プリンセスクララ大作戦(クララ)	49,147,100	LKR	1cALL 次回5000万?!
★	プリンセスクララ大作戦(キララ)	46,735,600	LKR	1cALL

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(46)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ソルディバイド(カシュオン)	5,533,400	大猿王	ALL
★	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,359,700	大猿王	ALL
★	ソルディバイド(ティオラ)	5,309,400	大猿王	ALL
4	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	13,957,070	NKS−LIT	ALL
5	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	124,810,072	[illegible] V R	phase2 [illegible]
6	スペースボンバーVer.B	8,830,700	[illegible]おさる	ALL 1号機
7	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	2,056,100	TAD	2−6 ㊥付
8	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,045,600	TAD	2−6 ㊥付
9				
10				

G′−Model荻窪店 ☆=2(2)
東京都杉並区荻窪5−30−12グローリアビル2F ☎(03)3392−8237

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(XION)	79,615,190	M	PHASE[illegible]
2	スペースボンバー(Ver B)	9,784,400	V T−KAK	ALL 残×1 [illegible]
3	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,815,600	ANJ	ALL 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,740,000	ノンベ	2 8 [illegible]
5	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,997,800	MI	2 7 [illegible]
6	テトリスザグランドマスター	S5	浅野 和将	7′35″90
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(社.テリー.ルガール)	716,200	ZB!	ALL
8	クレオパトラフォチューン	13,847,350	パト部 BLT	ALL LV99
9	ワンダー3ルースターズ	1,362,000	ごはんタキYOK	5人設定 ALL 連付
10	サンダーゾーン(3Pキャラ)	5,528	[illegible]	ALL

東京レジャーランド小岩店 ☆=10(21)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO 2 3000番台 [illegible]	346.1km	[illegible]	残37秒 95点 エクセレント6回
2	電車でGO!2 [illegible]北線	367.3km	[illegible]	残249秒 97点 エクセレント4回
3	電車でGO!2(221系)	283.5km	[illegible]	残168秒 100点 エクセレント3回
☆	デイトナUSA2(中級)	2′48″95	KEN	MT TA [illegible]
5	ストリートファイターEX2(Dダーク)	2,892,400	GSM	ALL
6	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,578,400	GSM−[illegible]	ALL
7	ストリートファイターEX2(ほくと)	2,702,700	GSM−[illegible]	ALL
8	ストリートファイターEX2(ダルシム)	2,420,600	CEL−CRK	ALL
9	ソウルキャリバー(IVY)	1′45″60	KOS−GHC	ALL
10	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	3,444,000	KOS−CAT	X−ISM

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10 (8/24～9/20集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	790	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	784	カプコン
3	3	ソウルキャリバー	404	ナムコ
4	4	バーチャストライカー2VERSION'98	303	セガ
5	8	ビートマニア2ndMIX	265	コナミ
6	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	262	セガ
7	7	鉄拳3	225	ナムコ
8	―	ライデンファイターズJET	224	セイブ開発
9	6	ストリートファイターEX2	170	アリカ/カプコン
10	―	テトリス・ザ・グランドマスター	157	アリカ

11位 バーチャファイター3tb 130　12位 ダイナマイト刑事 103　13位 エスプレイド 102　14位 マーヴルvs.カプコン 87　15位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 75

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	800	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	789	カプコン
3	3	ソウルキャリバー	406	ナムコ
4	4	バーチャストライカー2VERSION'98	370	セガ
5	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	284	セガ
6	8	ビートマニア2ndMIX	283	コナミ
7	6	鉄拳3	233	ナムコ
8	―	ライデンファイターズJET	198	セイブ開発
9	7	ストリートファイターEX2	180	アリカ/カプコン
10	9	バーチャファイター3tb	177	セガ

11位 サイキックフォース2012 127　12位 ダイナマイト刑事 120　13位 テトリス・ザ・グランドマスター 119　14位 タイムクライシスII 113　15位 マーヴルvs.カプコン 106

対戦3強時代続く

対戦格闘は一段落 他の新機種が健闘

今月はビックタイトルが発売されず、上位4機種は変わっていません。対戦格闘ではSNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'98、カプコンのストリートファイターZERO3が同じ人気を保っています。

健闘しているのはナムコのソウルキャリバーで、順位が低いのは出回りに差があるため。3D格闘好きのマニアの心をがっちりつかんでおり、KOF'98・ZERO3に負けない人気となっています。

そのほかに今月は、新機種が2機種、セイブ開発のライデンファイターズJETとアリカのテトリス・ザ・グランドマスターが入ってきました。ライデンファイターズJETはルートやボーナスアイテムに工夫は見られますが、弾よけなどのゲーム性は前作と似ています。好みが分かれるところですが、前作のファンがいる店では好調なようです。

一方、テトリスグランドマスターは、テトリスものとしては意外な健闘ぶり。テトリスなどのパズルゲームは一般人しかやらないものという観念を打ち破り、マニアックなゲーム性でマニアにも高い評価をうけています。対戦台で動いているゲームセンターもかなりあり、久々のパズルゲームのヒット作となりました。

受け入れられるか? アクションゲーム

さて、まだベストテンに入っていないのですが、ゲームショーに出たアクションゲーム、セガのスパイクアウトとタイトーのカオスヒートに注目してみたいと思います。

スパイクアウトは、アクションゲームとしてはここ数年なかったほどの人のつきかたで、学生人気が非常に高くなっています。ゲームとして協力しても一人でやっても深く楽しめるように奥深くできているのですが、筐体の値段の関係で出回らないのが残念。プレイヤーは面白ければ納得なのですが…。

一方、カオスヒートはマニアにとっては異常なまでに奥深く楽しめるお薦めのゲームなのですが、その奥深さがオールドテイストなのが気になります。操作性の問題やむかつく点が多く、今のプレイヤーに受け入れられるか?

来月はこの2タイトルに加え、ビートマニア3rdMIX、弾丸フィーバロンの順位に注目です。(ぜんじ)



(東京都　P.N.松下若穂さん)

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=13(27)

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎(0269)62―3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ナイトナしSA2(上級)	3'40"89	ざるはま※隊長[illegible]	[illegible]トカーMT TAモード完走
★	スカ[illegible]トレースEVer(上級)	2'30"90	YAP※隊長[illegible] [illegible]ハやり会	[illegible]EMT TAモード[illegible]
3	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,017,200	酋まどまとに	ALL[illegible]
4	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,797,800	EDOじゃないです	ALL[illegible]
5	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,477,600	眠い	ALL[illegible]
6	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,202,600	[illegible]るぬる	ALL[illegible]
7	テクノドライブ(中級試験)	160.9%	キル[illegible]ト[illegible]フーフン	[illegible]
8	テクノドライブ(状況判断力)	163.6%	[illegible]	[illegible]
9	テクノドライブ(連続集中走行)	154.1%	キル[illegible]ハマーンカーン	[illegible]
10	マンクスTT [illegible]	59"59	MIZU[illegible]	MT,TTモード Dxタイプ

グリーンプレイランド ☆=0(6)

岐阜県高山市西之一色町2―180高山グリーンホテル内　☎(0577)34―6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'56"92	DAN	ALL
2	ソウルキャリバー(吉光)	2'01"54	RYU	ALL
3	ソウルキャリバー(マキシ)	2'11"25	RYO	ALL
4	ソウルキャリバー(御剣)	2'23"77	RYU	ALL
5	ソウルキャリバー(ナイトメア)	2'32"73	DAN	ALL
6	ソウルキャリバー(タキ)	2'25"23	JUN	ALL
7	ソウルキャリバー([illegible])	3'10"07	ECG	ALL
8	ソウルキャリバー(アイヴィー)	3'24"48	BAL	ALL
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=64(430)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327―0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'14"57	☆CATS [illegible]	ALL[illegible]
☆	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'25"24	NRT	ALL
3	ソウルキャリバー(ナイトメア)	1'46"24	[illegible]100%	ALL
☆	[illegible](初級A)	2'01"107	☆CATS くにお	[illegible]走 TT MT [illegible]アム使用
☆	[illegible](初級B)	2'00"178	☆CATS チョビ	[illegible]走 TT MT [illegible]RX使用
☆	[illegible](中級)	1'51"250	☆CATS チョビ	[illegible]走 TT MT [illegible]アム使用
☆	[illegible](上級)	1'45"928	☆CATS チョビ	[illegible]走 TT AT [illegible]サー使用
8	ストリートファイターEX2(ななせ)	2,979,000	☆CATS きみちゃん	ALL[illegible]
9	ストリートファイターEX2(Dダーク)	3,117,000	G CRUSH・CYA	ALL[illegible]
☆	ストリートファイターEX2(バレログ)	2,974,400	G CRUSH ブロン	ALL[illegible]

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147―1　☎(0766)33―1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドルアーガの塔	1,232,860	H S	ALL
2	スプラッター ハウス	213,900	[illegible]ク	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	610,900	D S	ALL
4	ファイナルファイト(ハガー)	2,704,070	H T	最終ステージ
5	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,562,900	[illegible] PUFFY	ALL
6	ストリートファイターZERO3(かりん)	3,842,700	[illegible] PUFFY	ALL
7	[illegible]2(クレア)	6'42"27	STO	ALL
8	クロスブレイズ(OT)	762,500	AXET	R 4
9	ライデンファイターズJET	14,232,348	S J	
10	忍者くん阿修羅の章	999,990+α	H Y	ALL

扇ケ丘レジャーセンター ☆=15(255)

石川県石川郡野々市町高橋町86―2　☎(076)246―6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	[illegible]	73,607,400	妻まじ[illegible]カモネ	ALL [illegible]ステラ使用
2	[illegible](2周コース)	20,042,460	Noble きつね	ALL[illegible]
3	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,763,200	ソートウ君のおうち RIN	ALL[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3(春麗)	8,031,200	妻まじ[illegible]カモネ	ALL[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	7,381,700	I Cue ISD	ALL[illegible]
6	ストリートファイターZERO3(バイソン)	3,076,000	I Cue KOS ☆自信アリ☆	ALL[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3(かりん)	6,391,400	[illegible] LOVE	ALL[illegible]
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,208,800	ポキポンキー!	ALL[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3(ロレント)	5,862,800	だ	ALL 連
☆	ストリートファイターZERO3(ダン)	5,146,100	IKD―GON恥林[illegible]	ALL 連

ジャスコ川西店プレイランド ☆=4 (20)

兵庫県川西市小花1 6 16 ☎(0727)59 7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ハヤテ)	2,593,400	K H	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ユーリ)	3,001,800	JKP [illegible]	ALL Z SM
3	ストリートファイターZERO3(コーディー)	3,229,400	NAO	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,632,000	J K	ALL
5	ゼロカンナ(エキスパートコース)	1,585,000	[illegible] SIF [illegible]	ALL AH SX
6	メタルスラッグ	2,872,900	JKP [illegible]A	ALL
7	極上ハロティウス(ひかるちゃん)	3,876,400	JKP [illegible]A	ALL
8	ダンスダンスマニアックス(オマケ使用)	9'49"38	[illegible]	S6 1919 [illegible] ナンバーです
9				
10				

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44 5688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ロレント)	2,750,200	M.[illegible]	ALL Z SM
2	ストリートファイターZERO3(春麗)	2,595,300	H N	ベガまけ Z-ISM
3	ストリートファイターZERO3(ローズ)	2,584,400	M S	ヘカまけ Z-ISM
4	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	2,461,000	B.Z	やっと倒せた ALL Z-ISM
5	ストリートファイターZERO3(コーディー)	2,053,500	RYO	ヘカアまけ Z SM
6	ストリートファイターZERO3(ガイ)	1,202,000	SRX	ALLやったー Z-ISM
7	ストリートファイターZERO3(春麗)	4,951,600	KAG三皈	ALL X ISM
8	ストリートファイターZERO3(ローズ)	4,550,000	K.S	ALL X-ISM
9	ストリートファイターZERO3(リュウ)	4,315,900	THOMAS	ALL X SM
10	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	2,902,200	F [illegible]	ALL X SM

ゲームセンターパスカル大福店 ☆=2 (23)

岡山県岡山市大福134-4 ☎(086)282 6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ランドメーカー	48,502,770	[illegible]	ALL [illegible]
☆	ビートマニア2ndMIX	1092-12-0-5	[illegible]	EX VOCAL
3	ライデンファイターズJET	104,975,907	ZZZ七首	PH-2まで スレイプ
4	ストリートファイターZERO3	9,999,999	ZZZ七首	ALL かりん X-ISM 小モード
5	ストリートファイターZERO3	5,477,200	APL	ALL ソドム X-ISM 中モード
6	ストリートファイターZERO3	7,162,900	[illegible]	ALL [illegible]カ X SM
7	ストリートファイターZERO3	8,113,700	マルチもえい	ALL ミカ X ISM
8	ダイナマイト刑事2	118,720	ZZZ七首	ALL
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,734,200	ダーツ	ALL 藤崎 17連鎖
10				

オキモト ☆ 2 (22)

広島県広島市西区南観音3 15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,831,600	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ロレント)	4,090,800	玉の井	ALL
3	ストリートファイターZERO3(リュウ)	3,305,700	[illegible]	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ミカ)	3,233,400	玉	ALL
5	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	3,219,000	[illegible]	ALL
6	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,284,700	[illegible]	ALL
7	ロジックプロ2	65,045	KIN	[illegible]ステージ
8	沙羅曼蛇2	830,400	AHO²	2の4
9	パズグン スペシャルノーション	21,698,860	[illegible]	ステージ18
10	アレスの翼	133,300	WHO	

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=2 (7)

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎(082)242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible](ステージ2)	18,490,590	[illegible]	ALL
2	ホンベゲグランドマスター	S8	XRX [illegible]	ALL
☆	エスプレイド(いろり)	34,888,010	[illegible]	ALL ホロホロ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	411,900	[illegible]	ALL キング [illegible] マリー使用
5	怒首領蜂(タイプC)	274,781,800	いし[illegible]	大[illegible]
6	ライデンファイターズJET(スレイプ)	138,888,502	XRX [illegible]	ALL フェイズ3 [illegible]
7	ライデンファイターズJET(ジャッジスペア)	80,779,162	IRS	フェイズ2 [illegible]
8	ライデンファイターズJET(ミクラス)	73,757,210	GGG	フェイズ2 ㊣
9	ライデンファイターズJET(フェアリー)	78,310,514	GGG	フェイズ2 ㊣
10	ストリートファイターZERO3(参考記録)	9,999,999	ねずぎよ	ALL・かりん 弱P弱K同時押し

タウンスポットプレイランド ☆=4 (189)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)37-5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	サイキックフォース2012(ハヤト)	2'07"51	ITK カンタロ	ALL
☆	サイキックフォース2012(カルロ)	2'08"79	ITK カンタロ	ALL
3	サイキックフォース2012(エミリオ)	2'12"16	ITK カンタロ	ALL
☆	サイキックフォース2012(ウォン)	2'18"63	ITK カンタロ	ALL
5	サイキックフォース2012(バーン)	2'17"90	ITK カンタロー	ALL
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,876,700	MZ[illegible] ZZ	クリア
★	ヴァンパイアハンタ(サスカッチ)	2,207,400	[illegible]	ALL
8	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'41"95	[illegible]	ALL
9	ブラックロア2(バクリュウ)	2'34"96	愚地独歩	ALL
10	電車でGO!2 3000番台	376.6km	F.T	ALL Ⓕ×1 田沢湖線 中級

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=5 (8)

大阪府池田市石橋1 8-10ステーションプラザ3F ☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	126,754,194	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ローズ)	4,410,400	誰か格ゲーやって	ALL
3	ザ・キング・オブ ファイターズ98	405,100	河内良仁	ALL ナリー アテナ、バイス
4	レイディアントシルバーガン	23,057,940	りはびりちゅう♡	ALL STAGE4
5	ライデンファイターズ2(スレイプ)	110,865,250	[illegible]	ALL
6	メタルスラッグ	2,256,650	AXG-JNS	ALL ミス×2 時間切れ×1
7	ミスティックウォリアーズ	265,650	コジロー!!	6面 ケイマ
8	サイコニクスオスカー	858,300	つかれた	ALL
9	ヴィマナ	14,713,950	うぃまな	初プレイ 11周目で 残×28
10	怒首領蜂(Cタイプ)	367,427,940	SIG	C [illegible] 2 7

コスミックプラザABC ☆=16(98)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 X-ISM [illegible]	4,148,000	[illegible]	ALL
2	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'32"65	りょおR	ALL
3	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'33"03	A.Boy	ALL
4	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'02"16	007	ALL
5	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'41"13	りょおⓇ	ALL
6	ソウルキャリバー(シャンファ)	2'25"42	りょおR	ALL
7	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,235,700	KHJ	ALL 乱入×2
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,073,800	KHJ	ALL 乱入×2
9	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,857,500	KHJ	ALL 乱入×2
10	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,854,900	KHJ	ALL 乱入×2

タイトーイン002スタジアム ☆=6 (108)

大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎(06)844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	110,044,520	[illegible]M	ALL [illegible]
☆	ランドメーカー	72,027,420	FEV-EX.㊟	ALL
★	レイストーム(R-GRAY2)	29,223,600	HYAN[illegible] IT 会長	ALL
★	ウォーザード(ムクロ)	4,592,100	ICBM-OGA (乳マニア)	ALL ㊣ あぁ忍者が3カッタ
★	ガンバード(ハルナス)	2,291,000	[illegible]	クリア [illegible]
★	チャリオット	4,851,400	PPR [illegible] ZK 3PM	[illegible]
☆	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,353,700	DGJ RETURN	ALL [illegible]
8	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,052,900	STM-TTR	ALL ㊣
☆	サイキックフォース2012(カデス)	1'43"16	ITK カンタロ	ALL [illegible]
★	ファイティング武術2nd(鉄心)	1'43"78	SK[illegible] EMB EM [illegible]AHD	ALL さよならはしがた

ゲームセンターピノキオ ☆=1 (38)

兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,628,700	GBL	ALL
2	ストリートファイターEX2(カイリ)	2,293,400	[illegible]	ALL
☆	上海 真的武勇(対戦上海)	125,800	H M	ALL
4	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'49"92	[illegible]	ALL [illegible]付
5	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'51"99	[illegible] センター ピノキオ	ALL [illegible]付
6	ソウルキャリバー(タキ)	2'09"50	MA[illegible]	ALL [illegible]付
7	ソウルキャリバー(ファン)	2'20"63	MA[illegible]	ALL [illegible]付
8	ソウルキャリバー(吉光)	2'38"57	LIR-水無	ALL ㊣付
9	ソウルキャリバー(リザードマン)	3'11"80	なぜ右きき?	ALL ㊣付
10	ストリートファイターZERO3(かりん)	9,999,999	MLR(ろりぽん)	ALL 集計対象外スコア

遊ingポイント・セオラ ☆=1(1)

滋賀県草津市大路1-7 12 ☎(077)562 0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	23,880,900	J O	ALL [illegible] (A+B+C
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	20,914,590	O Z	ALL [illegible] (A+B+C)
3	テトリス ザ・グランドマスター	11'39"06	NOV	ラインカンスト グランドマスタ
4	ビートマニア2ndMIX(ノーマル)	410,238	ぎょう EPM	ALL A.JH.MT.R2
5	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	2'20"87	NZ 333 花小金井ひばりちゃん	ALL
6	ストリートファイターEX2(カルタ)	2,788,400	N K[illegible]	ALL [illegible]
7	ストリートファイターZERO3(ケン)	3,744,000	N K[illegible]	ALL [illegible] Z SM
8	[illegible]	479,800	H T[illegible]	ALL
9	サンダークロス	10,000,000+α	J・O	8-1で達成 残35
10	飛翔鮫	10,000,000+α	K・K	20周ぐらい 残27 たばこ×11

GAME'S WiLL ☆=25(432)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	144,262,236	XRX いしまっくん	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,959,400	DIL㊟	ALL ㊣
3	ストリートファイターZERO3(ガイ)	5,725,700	カンストマシーン撃沈 1号300円損失	ALL ㊣
4	ストリートファイターZERO3(ユーリ)	5,913,800	よっしい	ALL ㊣
5	ソウルキャリバー(タキ)	1'57"69	L2A [illegible]	ALL [illegible]
6	ソウルキャリバー(ヨシミツ)	2'01"42	L2A-拓 ルリルリ制作中	ALL ㊣
7	上海 真的武勇(対戦上海)	119,700	L2A-大明神(アシストWZH&ツガ夫)	ALL
8	レイディアントシルバーガン(Stage 2)	19,795,040	レゲファンDPクリア L2A-新入社員	ALL ㊣
★	ストリートファイターⅢ2nd(イブキ)	9,066,400	L2A-GYO	ALL ㊣
★	Gダライアス(μソン)	36,180,700	[illegible] L2A [illegible]	ALL [illegible] 1P側

GAME'S DRAGON ☆=2 (43)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ・グランドマスター	11'58"65	[illegible] PAL	ALL GM
2	ライデンファイターズJET(スレイプ)	141,115,564	[illegible] XRX いしまっくん	ALL [illegible] 残×1
3	ライデンファイターズJET(イクシオン)	121,778,052	RISE会長	ALL ㊣
4	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	119,841,912	㊣	ALL ㊣
5	ストリートファイターZERO3(元)	2,847,100	オレのじいちゃんに弱かった	ALL
6	エスプレイド(美作いろり)	27,064,580	k m	ALL
7	バトライダーVer.B(上級)	18,011,260	PAL	ラスボス
8	ストリートファイターEX2(ケン)	2,426,300	IDU	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	8,457,300	カンストマシーン製造中止	ALL ㊣
10				

GAME'S MILK ☆=24(86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎(0774)44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(さくら)	[illegible]	Y O	ALL [illegible] X SM
2	ストリートファイターZERO3(アドン)	4,660,000	Y O	ALL ㊣ X-ISM
3	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	5,283,300	のぶくりまつぃよ ANCHAN	ALL [illegible] X ISM
4	ストリートファイターZERO3(ケン)	5,207,100	PIGDON	ALL ㊣ X ISM
5	ライデンファイターズJET(ライデンMK-Ⅱ)	123,373,537	GSK	ALL [illegible]
6	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	116,498,282	GSK	ALL [illegible] うそEND
7	ライデンファイターズJET(フェアリー)	118,661,742	1回プレイしただけ CSK	ALL [illegible]
★	ライデンファイターズ2(グリフィン)	108,661,020	GSK	ALL ㊣
★	クイズF1 1・2フィニッシュ	4,460,600	WZH	ALL [illegible] 残5 166PT5
★	テラフォース	2,000,200	[illegible]	ALL [illegible]

チャレンジャー関大前店 ☆=2 (95)

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 3000番台(田沢湖線 701系)	222.6km	[illegible]	ALL プロモード 98点115秒 Ⓔ2回
2	電車でGO!2 3000番台(奥羽本線 701系)	262.5km	[illegible]	ALL プロモード 98点152秒 Ⓔ4回
3	電車でGO!2 3000番台(東海道線 221系)	270.5km	FEV EX [illegible]	ALL 99点156秒 Ⓔ2回
4	電車でGO!2 3000番台(東海道線 223系)	323.5km	FEV EX	ALL 98点210秒 Ⓔ3回
5	電車でGO!2 3000番台(まくまく線 485系)	304.6km	FEV EX [illegible]	ALL プロモード 100点 残183秒
6	ビーストバスターズ セカンドナイトメア	1,460,130	[illegible]	最終面 4ボス、ゲーム1発で楽勝
7	ライデンファイターズJET(SLAVE	120,251,554	[illegible]	ALL3 ミクラス 1
8	ストリートファイターZERO3(かりん)	5,337,900	PON	ALL 弱P弱Kモード Z-ISM
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=3(9)
福岡県山門郡三橋町大字百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73–9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	112,545,968	[illegible] YST すみれ姫	[illegible]
☆	ストリートファイターZERO3 (ゲン)	6,880,100	YST MUGEN	ALL [illegible]
3	ストリートファイターZERO3 (ダン)	4,981,200	[illegible] おとーさん	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	6,107,200	YST MUGEN	ALL [illegible]
5	ストリートファイターZERO3 (かりん)	5,800,400	YST すみれ姫	ALL [illegible]
6	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	4,659,800	ALS－JOKER	ALL ㊎㊐
7	ストリートファイターZERO3 (ガイ)	4,404,000	TSA	ALL ㊎㊐
8	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	4,972,800	LL恵－吟人	ALL ㊎㊐
9	ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,362,700	[illegible] 吟人	ALL [illegible]
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (日龍虎チーム)	563,600	YKE	ALL

チャレンジバンバン ☆－8(146)
愛媛県松山市道後樋又4 29 ☎(089)924–5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (かりん)(モード有)	9,999,999	FAD YUK JAN [illegible]	ALL
2	ライデンファイターズJET (スレイブ)	138,438,868	FAD LXSⅦ	ALL [illegible] 11
3	ストリートファイターZERO3 (ミカ)(モード無)	6,229,000	SAN	ALL [illegible]
4	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)(モード無)	4,802,100	★一時黒龍	ALL X－ISM
☆	ストリートファイターZERO3 (本田)(モード無)	4,523,000	FAD DA	ALL P×15 X－ISM
6	ストリートファイターZERO3 (コーディ)(モード無)	4,600,200	FAD－YUK	ALL
☆	ストリートファイターZERO3 (サガット)(モード無)	4,364,800	★一時黒龍	ALL Z－ISM
☆	ストリートファイターZERO3 (バイソン)(モード無)	4,317,600	FAD－YUK	ALL
9	ストリートファイターZERO3 ([illegible])(モード無)	4,259,900	[illegible]	ALL X－ISM
10	パズルボブル4 (ひとりでパズル)	421,565,150	FAD A T	ALL

アメニティスペースOZ ☆=1(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84–5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (フェアリー)	60,899,416	D [illegible]	1cALL
2	ライデンファイターズJET (スレイブ)	60,417,780	SU[illegible]	1cALL
3	ライデンファイターズJET (ミクス)	58,682,672	D [illegible]	1cALL
4	ライデンファイターズJET (シャッジスピア)	41,925,886	AAA	1cALL
5	ライデンファイターズJET (ヘルダイバー)	35,263,282	BCD	1cALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ (キ84)	1,515,400	[illegible] 会会員No18EB	2－2
7	ストライカーズ1945Ⅱ (Ta152)	1,297,400	Q「ジロ[illegible] [illegible]EBI	2－1
8	ストライカーズ1945Ⅱ (F5U)	1,338,200	JOE	2－1
9	ストライカーズ1945Ⅱ (Do98)	1,219,500	T S	2－1
10	ストライダー飛竜 (初入荷)	116,750	[illegible]てやる」419[illegible]	1cALL 参考

PLAY－HOUSEアスカ ☆－0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23–2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	4'06"74	FRO－HERMIT	ALL ゲイツ
2	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr GGG	ALL ブランカ
3	ストリートファイターEX2	1,682,600	Mr－END	ALL C・ジャック
4	ダイナマイト刑事2	118,200	Mr ASKA	ALL ソーン
5	ブレイジングスター	19,461,280	Mr OWA	ALL ペプロス
6	プチカラット	208,880	Mr F[illegible]	ALL ノソウ
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,355,900	Mr Y S	ALL 山崎
8	マーヴルvsカプコン	1,711,500	Mr Y S	ALL
9	ぽっぷんぽっぷ	862,300	Mr－NAO	ALL フツウ
10				

モンキーハウス本館 ☆－24(431)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731–0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスザグランドマスター	10'57"93	機械UMA㊙	ALL S9
☆	ソウルキャリバー (シャンファ)	1'31"72	HIE	ALL
☆	ストリートファイターZERO3 (ベガ)	4,835,700	今泉 慎太郎	ALL ㊎㊐ コマンドなし
☆	ストリートファイターZERO3 (バルログ)	4,860,100	古畑 任三郎	ALL [illegible] コマンドなし
☆	サイキックフォース2012 (エミリオ)	1'53"44	GMC 機械 すえむのさんちゃん[illegible]	ALL [illegible]
6	ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,854,300	HE KEYカンバ 一億[illegible]	ALL [illegible]
7	ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	2,675,900	HE	ALL [illegible]
8	ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,806,400	TTM	ALL [illegible]
9	ストリートファイターEX2 (ガイル)	2,670,500	TTM	ALL ㊎
★	ガンフロンティア	2,417,090	機械DUE㊙	ALL ㊎

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31–6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'56"58	守田	1c ALL
2	ソウルキャリバー (タキ)	1'55"78	守田	1c ALL
3	ソウルキャリバー (ミツルギ)	2'13"76	守田	1c ALL
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	2'47"87	Dear FYN	1c ALL
5	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,115,300	よーすけ	1c ALL
6	ビーストバスターズ セカンドナイトメア	568,900	CHA	ステージ4
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 [illegible]	416,400	A Y	1c ALL
8	エスプレイド (J B 5th)	16,171,690	[illegible]	1c ALL
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆－8(231)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362–2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'23"97	[illegible] MMN [illegible]	1cALL 予1 04"69
2	ソウルキャリバー (リザードマン)	1'51"34	㊎㊌㊋MMN㊙	1cALL
3	ライデンファイターズJET (スレイブ)	104,956,774	SIX	1cフェイズ2 前半9200万
4	ストリートファイターZERO3 (バルログ－X－ISM)	隠しモードなし 3,285,200	東海大前アポポって誰	1cALL キー㊒ 初プレイです
5	コットンブーメラン	9,870,700	1000万いかず㊌ YOU	1cALL
6	ストリートファイターZERO3 (リュウ－V－ISM)	1,296,300	エロゲー㊀ 神出鬼没うなぎ禁止	1cALL
7	ストリートファイターZERO3 (ケン・V－ISM)	932,700	エロゲー㊀ 今月はお休み♡	1cクリアできん
8	ストリートファイターZERO3 (R・ミカ・V－ISM)	2,900	エロゲー㊀ もはや負け犬	1c 1Rも取れんかった
9				
10				

サブカルチュア ☆－11(176)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922–9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3 (ローズ)	6,753,200	[illegible]	ALL [illegible] 90×11 85・7
2	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'24"14	ゼルナム族1号	ALL ㊎・㊐
3	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'22"30	CAT	ALL [illegible]
4	ソウルキャリバー (ミツルギ)	1'53"02	ひまだったんで・・・㊐	ALL ㊎・㊐
5	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,678,400	あんまりナメんな！(怒)㊐長	ALL
6	ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,572,800	㊐長	ALL
7	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	108,398,690	㊐長	ALL 運なし
8	ライデンファイターズJET (イクシオン)	83,238,624	出雲良子の許嫁	フェイズ2
9				
10				

えの木朝倉店 ☆－3(3)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25–3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (アドン)	3,982,000	[illegible]	ALL [illegible] タテ押しナシ
2	ストリートファイターZERO3 (バルログ)	3,554,300	サガット[illegible]	ALL タテ押しナシ
3	ストリートファイターZERO3 (E 本田)	3,332,700	大阪こうしん[illegible]	ALL タテ押しナシ
4	ストリートファイターZERO3 (R ミカ)	5,966,100	[illegible]	ALL タテ押しナシ
5	ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,757,700	[illegible] BBC	ALL [illegible]
6	ストリートファイターEX2 (ガイル)	2,687,000	[illegible]	ALL [illegible]
7	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,275,300	同情するなら[illegible] GUY	ALL [illegible]
8	ストリートファイターEX2 (D ダーク)	3,009,400	停電の[illegible]	ALL [illegible]
☆	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	773,800	ヘビィ・D！[illegible]け目立ちましたささお	ALL [illegible] ヘビィD [illegible]
10	レイディアントシルバーガン	14,827,920	ビビリのASK	ALL ㊎ ステージ2

ゲームスポットフォーカス ☆－3(3)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532–4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	4,604,200	[illegible] 天舞MAI	ALL X－ISM ノーマルモード
2	ストリートファイターZERO3 (ブランカ)	4,360,000	真生F友会ACE K2ケド[illegible]	ALL X－ISM ノーマルモード
3	ストリートファイターZERO3 (神月かりん)	4,058,400	[illegible] 天舞MA	ALL X－ISM ノーマルモード
4	ストリートファイターZERO3 (M バイソン)	3,438,700	[illegible] DAN	ALL X－ISM ノーマルモード
5	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	4,645,000	[illegible] 天舞MA	ALL X－ISM ノーマルモード
6	ストリートファイターZERO3 (ユーニ)	2,991,200	[illegible]の家は楽しい。天舞MAI	ALL X－ISM ノーマルモード
7	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,901,600	[illegible] 真生F友会[illegible]OBQ&	ALL [illegible]・2
8	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,854,500	S T [illegible]XⅦ	ALL [illegible]×2
9	ストリートファイターEX2 (七瀬)	2,819,100	MAIクンにあげる[illegible] KAZ ASR ちみ	ALL [illegible]×2
10	ライデンファイターズJET (スレイブ)	110,111,340	真生F友会 ACE－K	P 2中ボスまで ㊂×8

ホワイトハウス箱崎店 ☆=5(82)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641–9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模祐介)	33,754,870	[illegible]	ALL 残5
2	バトルガレッガ (四号機)	16,030,010	TWT ヘタレ	ALL [illegible]286万 40万[illegible]
3	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	2,456,900	5237	ALL [illegible]付き [illegible]入×2
☆	ストリートファイターEX2 (D ダーク)	3,152,100	Gz HD	ALL [illegible]付き [illegible]入・2
5	サイキックフォース2012 (カルロ)	2'51"14	Gz HD	ALL 3[illegible]
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	99,301,350	出雲良子の許嫁	ALL ㊎付き
7	バトルガレッガ (グラスホッパー)	10,558,080	つしかみくん	ALL
8	ストライダー飛竜	337,700		ALL
9	ぷよぷよ通	998,766	WPL PSS MYK	ALL BLOCK842 あと1234[illegible]
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=1(36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973–1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	6,208,300	BBC	ALL 1店記念
2	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	6,696,500	HTG TAK ナイスカイTOP	ALL
3	ナムコクラシックコレクションVol.1 (マッピー)	194,750	SUR R T たかひろ[illegible]	ALL 残4 オリジナル
4	ナムコクラシックコレクションVol.1 (ギャラガ)	379,680	SUR R T	ALL 残5 オリジナル
5	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	1,510,100	SIN35 [illegible]マスター	ALL
6	ぷよぷよ通	213,446	SUR－Y.Y㊙	ALL
7	Gダライアス (λ ZONE)	29,476,380	SUR Y Y[illegible]	ALL [illegible]
8	Gダライアス (ξ ZONE)	31,222,520	SUR Y Y[illegible]	ALL [illegible]
9	ポケットファイター (モリガン)	2,722,400	SIN35 [illegible]カレー	ALL
10	モータルコンバット (カノー)	20,989,500	SUBぜろ	ALL 2P側

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト対象にて表彰されるのである。

↓次回のスコア締め切りは

11月15日

（16日消印有効）

PRESENT



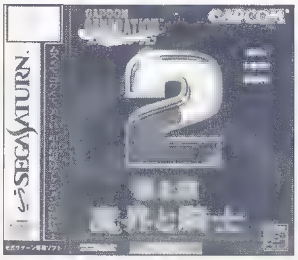
CAPCOM PRESENTS

2)「ロックマンアドベンチャー」SS版ソフト　3)「カプコンジェネレーション第2集　魔界と騎士」SS版ソフト



アドベンチャーゲームになったロックマンシリーズ最新作と、魔界村シリーズが1つのソフトになった「魔界と騎士」だっつ★ノウ!!

各1名様



GAMEST PRESENTS

1)「超鋼戦紀キカイオー」基板

AMショーの号外アンケートで総合人気部門1位を獲得したこの秋の話題作が、早くもプレゼントコーナーに登場!!どっぷりと河森氏の世界観にひたるためにも、この基板は必須アイテムだなんじゃん?!細かい演出も満喫してくれよな！



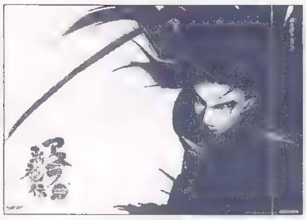
1名様

SNK PRESENTS

4)「サムライスピリッツアスラ斬魔伝」ポスター＆ポストカードセット

早くもファン急増中の新キャラクター「アスラ」を使ったデザインが気に入った女の子も多いはず。「アスラ様」って呼んでる人もいるからねー。ちなみにポストカードは8枚入ってるから、残りはきみの目で確かめれ。

1名様





DOKU-SABI PRESENTS

5)「スプリガン」トレーディングカードコンプリートセット

マルゲ屋で売上げ絶好調!!感謝の気持ちを込めて、コンプリートセットプレゼントだ！



2名様

TECMO PRESENTS

6)「テクモ プレイヤーズ マグ」VOL.007

イベントなどでもらえる「テクモプレイヤーズマグ」。テクモの商品についているハガキなんかでお願いすれば、毎号無料で送られてくるぞ！ちなみにこの号には「モンスターファーム2」と「デッドオアアライブ++」の最新情報が載っているのだ。



10名様

9月30日号 当選者発表

岡本吉起直筆イラスト入りいぶきTシャツ
黒澤鉄広　君　神奈川県

「対戦ホットギミック」
堀江政勝　君　千葉県
赤羽昌一　君　茨城県

声優サインパネル
知久鉄也　君　東京都

「堕落天使」声優サインパネル
柴田伸一郎君　兵庫県

「エスプレイド」開発者色紙
木村　哲　君　京都府

セガイベント限定スタッフTシャツ
谷渕雅彦　君　大阪府
浅見浩司　君　愛知県

セガイベント用ポスター
西沢悠佑　君　青森県
西村　登　君　東京都
小川剛史　君　静岡県
川瀬陽三　君　愛知県
西川一馬　君　熊本県

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」テレホンカードセット
後藤竜太郎君　神奈川県
鈴木俊衣　さん　愛知県
馬原智美　さん　福岡県

SNKポストカードセット
小泉貴青　君　東京都
西村雄介　君　福井県

「豪血寺一族」「GROOVE ON FIGHT」「プリクラ大作戦」「プリント倶楽部」テレホンカード
清水浩司　君　鳥取県

「ブラッディロア2」ポスター
木村優子　さん　北海道
田中健太　君　秋田県
横山亮介　君　宮城県
山下建大　君　埼玉県
福島和彦　君　埼玉県
柏原亜裕美さん　東京都
小松原卓　君　東京都
嵯峨　慎　君　千葉県
海津佳克　君　神奈川県
中沢陽子　さん　神奈川県
松崎明人　君　茨城県
佐久間香菜さん　福島県
竹平暁生　君　兵庫県
霧島良子　さん　大阪府
山田芳幸　君　三重県
森久恵美　さん　広島県
片岡彩子　さん　高知県
高橋由美子さん　福岡県
杉本　周　君　福岡県

赤上由紀夫君　熊本県

ポケットエステ
筒井和俊　君　愛知県
蔵島清志　君　愛知県
坂本敦志　君　三重県

「エアガイツ」テレホンカード
牧野ひとみさん　北海道
関田君代　さん　神奈川県
片寄真由美さん　福島県

「レイディアントシルバーガン」ポスター
福士陽路　君　青森県
天野直生　君　宮城県
山口智也　君　埼玉県
平田公紀　君　神奈川県
上野宏幸　君　茨城県
瀬田考司　君　京都府
吉村伸吾　君　岡山県
中野貴志　君　愛知県
池田幸恵　さん　福岡県
下浦　傑　君　長崎県

「スーパーリアル麻雀P7」うちわ
磯野弘典　君　東京都
藤原俊治　君　島根県
三橋　努　君　滋賀県

「スーパーリアル麻雀P7」テレホンカード
伊藤正義　君　埼玉県
今井孝彦　君　長野県
本田昌司　君　愛知県

「雀じゃん恋しましょ」テレホンカード
清野　淳　君　北海道
則竹景造　君　青森県
高野哲寿　君　埼玉県
石井優果　君　埼玉県
田中　徹　君　東京都
遠藤佳孝　君　静岡県
浜野進　君　鳥取県
松中聡　君　広島県
辻圭介　君　三重県

「ライデンファイターズJET」ポスター
川島一郎　君　秋田県
小澤修一　君　埼玉県
佐山雅一　君　群馬県
井上　敏　君　鳥取県
飯田浩之　君　鳥取県

「マジカルドロップ」エプロン
北村知典　君　青森県

クリアファイル＆シール
長澤史法　君　宮城県
上松真治　君　宮城県
赤坂淳治　君　兵庫県
野村昌代　さん　大阪府
高津　将　君　大阪府
島津知幸　君　高知県

「ストリートファイターEX＋α」
菊池崇生　君　栃木県
雑賀孝明　君　兵庫県
小西豊彦　君　大分県

総力特集

次号予告

アクションゲーム新時代を紐解く

ゲーメスト大賞のハガキはもう出してくれたかな？ゲーメスト大賞はまさに読者が決める年間ベストゲームを決める大事なイベント！投票ハガキは次号にも付くので、どんどん参加して下さい。さて次号では「スパイクアウト」や「カオスヒート」「ガントレット・レジェンド」など3Dポリゴンを使ったアクションゲームが台頭してきた今こそ、アクションゲーム特集を企画しているぞ！アクションゲーム好きな君に、またあまり興味ないあなたにも楽しめるものを用意しているぞ！





遂に登場する月華の剣士第二幕、～月に咲く華、散りゆく花～。次号のゲーメストでは新規に追加されたシステムを筆頭に大々的に特集するぞ。

特別付録 専門学校 Perfect Guide Book

一押し
■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■ガンバード2（彩京）■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）■ファイティングレイヤー（アリカ）■beatmania3rd（コナミ）

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

今号のむーちゃん

■コーナーの内容　目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ～！ 忘れたころに、粗品が届くこともあります。

■締め切り　ゲーメストが終わるまで

■応募の決まり　ありません

ゲーメストライター募集

■ゲーメスト編集部はライターを募集します。

求めているライターは、次の2つのいずれかに該当する人です。

●対戦格闘ゲーム（主に2D対戦格闘系）が高いレベルで攻略可能な人

●対戦格闘・シューティング以外の、さまざまな広いジャンルのゲームに関心があり記事を書いてみたい人、または業界についての固いものからお笑いまで、さまざまなバラエティ企画を担当してみたい人

このどちらかの部門に適していて、編集部で記事を書いてみたいという人は、履歴書と、ゲームセンターでどんなゲームをどのくらいやりこんできたかを軽くまとめ、封書にて応募してください。

カラーアイランド

■データ投稿の掟　続々と集結するデータ投稿だが、ファイル形式によっては開けない場合があるので、使用アプリケーションとファイル形式を書いた紙を必ず同封して下さい。

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村

※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■締め切り　地球が滅ぶまで

■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

■締め切り　特になし（常時募集中）

■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.242は予価540円で
11月14日(土)発売!

石井ぜんじの論RON

面白いゲームを作るために

石井ぜんじ

　最近ゲーム業界はさまざまな動きを見せている。社会全体が不景気な現状ではゲーム業界はまだましなほうとはいえ、ゲーム業界もこれから生き残りをかけてさまざまな大きな動きがあるだろう。しかし、個人的にはこのような動きにはさほど興味はない。問題は、面白いゲームが出るかどうかであって、それができなければ業界は廃れるし、できれば繁栄するだろう。それが原点ではないかと思う。

　では開発が頑張ればいいだけかというと、もちろんそれだけではいかんともしがたい。面白いゲームが出るためには、面白いゲームが作れる環境づくりが必要である。これは、どんなに優れた開発者がいてもそれだけでは駄目である。面白い企画が通るようにしなければならない。面白いゲームの企画が通るということは、面白いゲームを作って十分採算がとれる産業構造になっている必要がある。

　例えば開発費である。面白さは時代によって求められるレベルがある。総合的に見て、10年前に面白かったものをそのまま出しても大ヒットは望めない。今面白いと思われるものを作ったとき、開発費から考えて採算がとれるかどうか。現状ではなかなか厳しいものがある。

　また、アーケードゲームをつまらなくしている要因に、同じタイプのゲームばかりというのがある。これは前述の開発費の問題に加えて、1プレイ料金の低さとプレイ時間の要求される短さが厳しい条件を生んでいる結果だ。この条件をゆるくして、いろいろなゲームが作れるようにしないと面白いゲームは出てこない。また、こういうゲームしかアーケードではできないという業界の思いこみを打破しないといけないし、シリーズものでなくては安心して遊べないというプレイヤーの保守的なイメージも打ち破っていかなければならない。

　業界再編とか、家庭用との差別化・共存とかさまざまなことが言われている。しかし、その言葉のみに踊らされてはならない。苦しい状況に飲まれてはならない。まずは多くの人に面白いと思ってもらえるゲームが作れなければなんにもならない。そこを目指して、あらゆる角度から参入や提携などの模索が行われていくべきである。駆け引きも良いが、結局よいものを作るのがメーカーの使命であろう。そうでなければたとえ企業が生き残ってもプレイヤーには（私の人生にも）関係ない意味のないことだと思う。




●長年こういう仕事を続けていると、ゲームに対する見方も穿ってくるのか、ここ近年はニューゲームを見ても「面白いかどうか」以前に「売れるかどうか」を気にしてしまいます。半年くらい我を忘れて遊べるアーケードゲームに出会いたい今日この頃です。（C・LAN）


●少し遅れたが、ついにDOS-Vマシンを購入した。友人のK氏、Meji、M氏には仕事で忙しいなか、わざわざ組んでもらい申し訳ないことをしました。本当にありがとう！今はとにかくゲームに夢中。そのうち、WXvsTIEをLANでつなげ、みんなで盛り上がる予定だ。（SHO）


●攻略担当でもないのにキャリバーにハマっている。っていうかナイトメア最高ッス。G-Model荻窪店で毎週土曜夜に開催される、キャリバー大会も激盛り上がっているから、お近くにお住まいのキャリバっ子達は即参加でボクと握手ですか!?（内藤ホームランブラザースー）

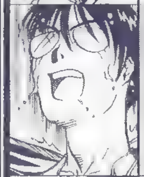

●雨にもマケズ発停にもマケズ、いなりんカーで足しげく通ったこの編集部。もう来ることもなくなるかと思うと寂しい限り…また遊びに来てやるぜ！みなさんお世話になりました。そして今まで僕の記事を読んでくれたみんな、ありがとう。またどこかで会おう！（いなりん）


●まいど！キャサ夫っす。しかし日本は不景気ですな。何をするにもカネ、カネ、カネ…。借金大国日本、どうにかならんのか!?話変わって冬が近いですな。今年は車も新しくなったし、ガンガン行くぞ。…でも、金が…。働くときは働く！遊ぶときは遊ぶ！これを目標にがんばるか!!

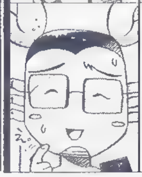

●全然時間が足りない。一日が50時間くらいあればいいのに。時間がないと、やれることは限られている。他のことを切り捨てて、犠牲にして集中していかないと納得のいく結果が得られない。なにかを切り捨てる切なさと想いをかみしめながら生きていますか？（ぜんじ）


●今年はもうやるゲームがないのかなぁと思いつつ、キャリバーにどっぷりとハマった。もともと担当していないゲームでもコソコソとやり込むタイプだが、これはおもしろい。もうやめてしまったプレイヤーもいると思うけど、もう一回チャレンジしてみなよ。（がっちん）


●今までまったく意識したことはなかったけど、どうも自分に対する目が家族と外とで「大幅に」異なるようです。そりゃあ、どんな人でも少しは違った側面の自分を持ってるのでしょうが、これがまたケタ外れに違うと…。気をつけましょう、人は見かけによりません。（N,O）


●今回、ガントレットレジェンドを巻頭スクープに持ってきたわけですが、いかがでしたでしょうか？今回のこの記事では、アタリの小池さんやスタッフの皆さんに大変お世話になりました。国内販売が決まった暁には、ゲーメストでもガンガン押していきたいな。（ノリック）


●ライターの机にデスクトップパソコンが増えてきた。なかには、流行のゲームがガシガシ動いちゃうようなハイスペックマシンもあり、メックウォリア系が好きな自分としては、非常にうらやましい限り。衝動買いは避けたいところだが…。（「え？そんなに高くない!?」のGED）


●納得できるDACを入手し頭に描いていたオーディオ再生装置が完成した。情報の欠落をかなりくい止めたはず。でも結局ソースのクオリティが。ゲームに至っては…。せめて44khz16bitで聴きたい。特に某ゲームの美都いずみさんの声！（爆）（珈琲ふりーく）


●昔から街を歩いていると、人に道を聞かれることがやたらと多い。どうやら見た目で与しやすしと思われちゃうらしいね。こないだは「ヘイ、ムッシュー！」とばかりにフランス人に道を聞かれた。僕の見た目のダメダメさってインターナショナル？（ゴメンねヒロリン！馬野）

表紙の裏をとれ

●えー覇王丸っす。ポリさんなんですけど2Dでドン！10／10神戸のガムコンへ行ってきました。ひさびさのポートアイランドは寒かった。人数はさすがにふるいませんでしたが、スケブたのまれたりT岡氏、まるみさんなどとも話せ、いい時間すごさせてもらいました。月城氏に感謝。もらった本はどれもすてきB。ワルの話よかったっす。
コピー本藤原

まってェ〜もう一言

●マウントっす。発売がちと遅れていた「エスプレイド/怒首領蜂」CDがもうすぐ出ます。遅れてゴメンナサイ。仕上がりはムヒョス！なのでぜひ買うべし。あと「サイキック」ビデオ。とてもカッコイイのでこれも買いましょう。それと「快楽天テレカ」。とってもエ（以下省略）

●秋。オーバークロッカーと格ゲープレイヤーには、よい季節になりました。秋の夜長はムックをお供に格闘ゲームの王者、K.O.F.98を知的に攻略しては？お待ちかねK.O.F'98 TECHNICAL MANUALが発売中…予定。まだまだ対戦が熱いK.O.F'98をディープに楽しもう。（MOOK班）

次号GAMESTは11月14日（土）発売


1997年 東京国際ファンタスティック映画祭正式出品作品
1997年 トロント映画祭正式出品作品
1998年 ロッテルダム映画祭正式出品作品
1997年ゴールデン・ホース・アワーズ ベスト・アニメイテッド・フィルム受賞
チャイニーズ・ゴースト・ストーリー 小倩 スーシン
a chinese ghost story the tsui hark animation
一人、一匹。この世の果てへ。
11月ロードショー
シネマミラノ／キネカ大森／テアトル梅田にて
チャイニーズ・ゴースト・ストーリー スーシン
ポスタープレゼント!!
50名様
YAG原宿校スタジオ
霊魂再来。
あの名作が香港映画史上初のアニメーションとなって甦る。
1997年 香港・日本合作映画
Distributed by PolyGram K.K.
サントラ盤：ポリドール
99.01%
（平成10年3月卒業生就職・デビュー率）
世界のメディア芸術に人材をおくりつづける。
学校法人 大矢学園グループ
平成11年4月入学生 願書受付中 入学案内書／無料進呈
YAG
代々木アニメーション学院
大阪校 名古屋校 福岡校 10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに 2年次は40万円で進級できます。
ピシャリ 無料
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
（社）日本映画テレビ技術協会員、（財）日本視聴覚教育協会員、（社）日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
学費は「国の教育ローン」をどうぞ――お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生12万円 特育生36万円 支給
専用寮・格安居住!
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-10 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時（月～金 10:00～4:30）
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビューティーアート・メイク科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルス科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
新設
ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
東京 原宿 ひがし 横浜 大阪 名古屋 福岡 仙台 札幌 広島 大宮 沖縄
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

KOFテクニカルマニュアル発売中



ついにテクニカルマニュアル発売！　ムックでより調べ込まれたシステム、キャラクターを攻略!!

K.O.F.'98 SYSTEM

いろんなキャラを使ってみようキャンペーン第3弾

ルーレットで遊ぶカタチ

攻略ってわけじゃないけど、楽しい遊び方を紹介するのもアリですかね。

担当：P・鈴木

ちょっとひと息入れたいときは

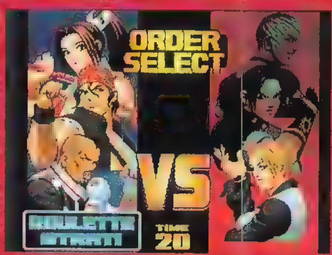
[illegible]自分の[illegible]キャラばっかり動かしているのにもちょっとあきちゃったなーという人や、このゲーセンではオレの左に出る者しかいないぜー、という人に挑戦してもらいたいのが、ルーレットによるキャラ選択。相手合わ[illegible]ラが変わるのは困っているかと思うが、これによりどんなメリットがあるのかを考えてみたい。

●いろんなキャラを使える

1クレジットで3キャラ以上を触れるので、こりゃお得。

●KOF98の全体的なセオリーを見い出せる

少ないキャラで自分なりの理論を築くよりも、多くのキャラから共通項を見つけ、つくった後に全体像をつかんだほうが、自キャラの動かし方はもちろん、相手キャラ対策にもなる。



[illegible]守り・投げすべての要素が必要に。

●昔味わったビギナーの想いが再びよみがえる

苦い思い出しかない人は却下。でも上級者には懐かしい。

ルーレットをすすめる「真」の理由

いやあこんなこと教えちまうとみんな真似しそうだけど、まあアリでしょう。

●弁解が楽

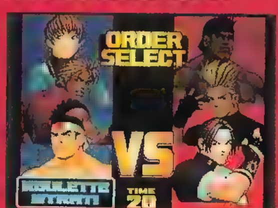
ルーレットを使っているので、もし対戦で友達に負けてしまっても、「いやあオレ使ったことのないキャラばっか出てきちゃったからねー」とルーレットのせいで負けたんだ、とごまかせる。

●賞賛の眼差しを受ける

ルーレットを使って勝てば、「うわっコイツルーレット使って勝ちやがった、スゲ」となり、友達からうらやまれる。

●強キャラがそろってもOK

例えば八神・大門・バイスのメンバーが出てきても、素直に「うをっオレのチーム強えオレって引きが強い」と自慢できる。つまり勝てば引きが強い、負けてもルーレットだし、と責任をプレイヤー以外になすれるってワケ。



ルーレットが決めた配役だし、誰も文句はない!?

●女キャラばんざい

普段から硬派で通っている[illegible]な君も、[illegible]見た「アテナ・舞・レオナ」のハーレムチームを作るチャンスが[illegible]。これで[illegible]で他の人に見られないように選ぶ必要もないぞ。



1人1キャラ担当で3人で遊ぶのも楽しい。何でもアリ。

まあ知識も必要ですが…

結局お金を使うのなら、楽しく遊びたい。ルーレットでキャラが選ばれても、不自由なく遊ぶためには知識も必要だ。バックナンバーやムックを見たり、友達と情報交換をすることも必要だろう。でも、知識が増えることそのものがまた楽しいと思うんだな。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：今、KOFシリーズを集めているのですが、どーしてもKOF94が見つかりません。秋葉原に行ってもなかなか見つからないのですが、販売中止or生産中止になっているのでしょうか?／埼玉県　P.N.魅似丸君　A：まず、探しているのがMVSなのかネオジオなのかわからないです。

K.O.F.'98 SYSTEM

いろんなキャラを使ってみようキャンペーン第3弾

投げからの連続技特集

全キャラはフォローしてないけど、相手にした場合のこともあるので覚えておこう。

担当：はまー

今まで2回にわたって連続技を特集してきたわけだが、結局はどれもガードされればダメージにはならず、相手は安心。しかし、そんな弛んだ心理に喝を入れるのが、ガードを無効にする攻撃、すなわち投げ技だ。ここからのダメージが大きければ大きいほど相手もそれを避けるために動かざるを得なくなり、今度は打撃からの連続技が生きてくる。使うほうも使われるほうも、この攻防を抜きにして対戦は語れないぞ。

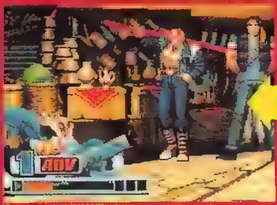
追加入力はセットで

まず、追加入力のある投げについて。特定の投げ技は、決まったあとに追加入力をすることで、専用の追い打ちをすることができる。基本的には確定で、入力をしないとダメージが下がるだけなので、入れてソンをすることはない。

ただし、入力時の状況やタイミングによっては、追い打ち攻撃が空振りしてしまうこともある。これは、入力タイミングを調節することで解決できるはず。

追加入力のある投げ技一覧表

キャラ名	投げ技	投げの種類	追加入力
大門	←↓→←↓→BorD	ひるまない投げ	←↓→BorD～ →↓↘BorD
クラーク	←↓→BorD	1フレーム投げ	↓↘→AorC
	←↓→A	走り投げ	
	←↓→C	走り投げ	
	→↓↘AorC	対空投げ	
	→↓↘BorD	無敵投げ	
シェルミー	←↓→AorC	1フレーム投げ	↓↘→BorD
	→↓↘BorD	対空投げ	
バイス	←↓→AorC	無敵投げ	↓↘→AorC



最速でエルボーを出すとスカってしまう。



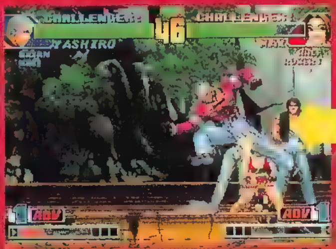
自分が画面端のときにフランケンシュタイナーを決めたあとは、

ダメージをとるかラッシュをとるか

次に、決めたあとに通常の打撃技で追撃できるものを見てみよう。この場合は前述の追い打ち系の投げと異なり、ゲージの有無や追撃後の状況を考えて技を変えていくことができる。おもな方針は、「安定」「ラッシュ継続」「高威力」の2つ。

「安定」は、とにかく失敗せずに追加ダメージを与えたいときに使う。とくに、タイトに必殺技を当てられるようなときは、先行入力でほぼ確実に決まるはず。

「ラッシュ継続」は、追撃後さらに攻め込みたいときに使う。代表的なものはジャンプ通常技での追撃で、相手の着地に「屈みBからの連続技」「めくりジャンプ攻撃」「中段技」「少し待って投げ」などの選択を仕掛けていける。





ダメージは低い[illegible]回避[illegible]ないようにし、着地や起き上がりを[illegible]攻めるべし。

「高威力」は、状況限定だったり操作が難しかったりするものの、決まればかなりのダメージを与えられるものだ。

投げからの連続技一覧表

キャラ名	投げ技	投げの種類	安定	ラッシュ継続	高威力
アンディ	←↓→AorC	打撃投げ	←↓→D (ダッシュして)→↓↘AorC	大ジャンプD	↘A（×2）→ジャンプC+D ジャンプ↓↘→B（空振り）→AorC→↘A（×2）→ジャンプC+D（端） ↓↙←↓→D（MAX）
リョウ	←↓→AorC	打撃投げ	→↓←D	大ジャンプC	大ジャンプC+D
ロバート	←↓→BorD	打撃投げ	→B→→↓↘C（×1～2）	大ジャンプD	→B→→↓←D（×3）
アテナ	←↓→AorC	無敵投げ	(少し歩いて）C+D	大ジャンプC	大ジャンプ→↓←→↓←AorC
			→↓←D（端）	そのまま落とす	ジャンプ↓↙←B（×1～2）→ →↓←→↓←AorC（端）
ケンスウ	→↓↘C (C連打)	打撃投げ	↓↙←C ←↓→C（×3）	大ジャンプD	←↓↙D（×3）（端）
クリス	→↓↘A	跳び込み投げ	屈C（×1）→↓↘→A		遠C（×1）→→B（×2）→→↓←C
			↓↘→↓↘→A		遠C（×1）→→B（×2）→ ↓↘→↓↘→A
庵	→↓←→AorC	遅い投げ	遠C→↓↙←C×3		(ダッシュして）近C→→A×1→ ↓↙←C×3（ADVのみ）
			↓↘→↓←AorC		(ダッシュして）近C→→A×1→ ↓↘→↓←AorC
ヘビィ・D!	→↓↘AorC（※）	打撃投げ	↓↙←B C+D（→↓↘AorC）	→A	↓↘→↓↘→AorC（MAX時のみ）
真吾	→↓↘BorD	打撃投げ	↓↙←B	大ジャンプC	↓↙←D（端）
乾いた大地の社	←↓→AorC	無敵投げ	(少し歩いて）C+D	大ジャンプC そのまま落とす	
	↓↙←AorC	跳び込み投げ	(少し歩いて）屈C→→A→ →↓←→AorC		(少し歩いて）屈C→→B→ →↓←→↓←AorC
炎のさだめのクリス	←↓→BorD	打撃投げ	→↓↘A	大ジャンプC	

（※）……追撃できるのは、↓↘AorC後のもの

（表　編集部調べ）

P.S.GAMEST Q&A G →がMVSの「KOF94」のソフトの生産は、すでに終了しています。「KOF94」のネオジオ版も生産は終了しているのですが、生産数的にこちらのほうが多いと思われます。どちらも中古等でまだ手に入る可能性があるので、根性で探してみて下さい。（SNK担当KIT）

反撃講座

前・後転からの反撃・その他

担当：P・鈴木

ガード後に反撃するだけではあき足らない人のために。

割り込めるなら反撃できる!?

今回は、「キャンセル必殺技の途中で前転し、その直後に反撃する」ことをメインに説明していく。相手の攻撃をガードしてから反撃していくだけでなく、相手の攻撃中に直接カウンターを決めていくことも考えていこう。

下の表中の必殺技は、「強攻撃キャンセル必殺技を出されたときに、前転できるスキが存在する」もの。当然、避けた後に反撃を狙っていくわけだが、相手よりも先に動けなくては意味がないので、相手との硬直時間差は必殺技の隣にあるマークで示しておいた。

「○」は前転した側が有利になるもので、1フレームコマンド投げを持っているキャラならば確実に反撃できる。

「△」はお互いほぼ五分の状況。投げか打撃か様子見か。



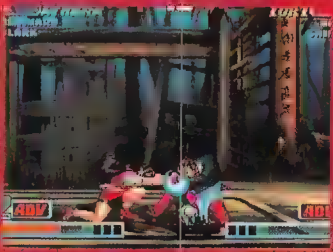
間合いが離れると反撃できない。後転しても技をくらうことが…

「×」は前転した側が逆に不利になる。反撃するつもりが反撃されてしまうことになる。

「仕」は間合いが離れてしまうために仕切り直しになってしまう必殺技。後転すれば多少フォローできるかも。

諸注意でございます

この表にある必殺技は連続ガードにならないわけだから、わざわざ前転しなくても直接反撃していくことは考えられる。例えば出が早い必殺技や、判定の強い超必殺技を持っているキャラは、ボタン押しっぱなしの先行入力を活用することで、多少の読みは必要だが、大ダメージを与えることができるわけだ。もろ手を挙げてすすめはしないが、覚えておくと便利かも。

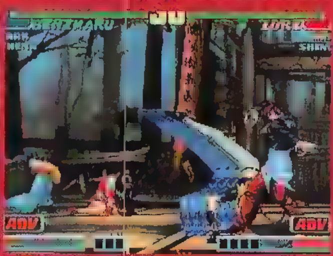


例えば飛び道具の下をくぐって反撃できる技を持っていれば



直接飛び道具のスキに反撃しちゃったりなんかしちゃったりして。

・前転のタイミングがシビアな必殺技も多い。ガードキャンセルになってしまってゲージを損した、ということのないように、なるべく目押しで前転したいところ。



ガードキャンセルからの反撃は次回に解説する予定。あわてない。

・「×」が付いている必殺技を持つキャラ相手には、前転はすすめられない。やはりリスクを考えるとイマイチだ。

強キャンセル必殺技に前転のスキがある技表

テリー	弱バーンナックル	×
	パワーウェイブ	○
アンディ	強飛翔拳	○
東	黄金のカカト	仕
リョウ	強虎煌拳	○
ロバート	弱龍撃拳	△
	強龍撃拳	○
ユリ	強虎煌拳	○
	弱ちょうナックル	△
レオナ	←ため→B	仕
	→B	×
ラルフ	ラルフキック	仕
アテナ	サイコボール	△
拳崇	超球弾	○
	→A	△
舞	花蝶扇	○
キング	ベノムストライク	×
社	→←↖↓↘→C	△
クリス	上です	仕
	下です	仕
	ハイ	○(後)
マリー	→A	○
	M.スプラッシュローズ	△
	スピンフォール	△
マチュア	大ほら×3	○
ハイデルン	クロスカッターP	○
タクマ	虎煌拳	△
	翔乱脚	×
柴舟	闇払い	△
	↓↙←P	○
ヘビィ・D!	→↘↓↙←P	○
ラッキー	デスバウンド	○
ルガール	烈風拳	○
真吾	真吾キック	仕

（編集部調べ）

この表にある必殺技は、そのほとんどが「ガード後の反撃が不可能」なものばかり。ここに挙げた以外の必殺技でも回避できるものはあると思うが、基本的にガード後反撃のほうが効率は良いはずだ（何より簡単だしね）。

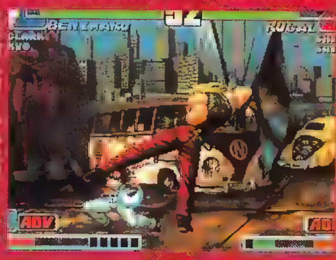
多段技にも割り込めるんです

一風変わった割り込み可能技も紹介しておこう。

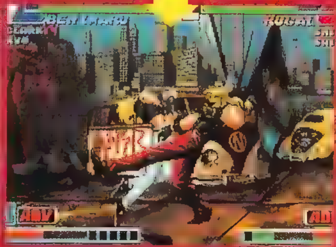
- ●マチュアの立ちB・立ちD
- ●ルガールの→B
- ●山崎の→↓↘B
- ●ユリの超まわしけり

この五つの技は、1段目と2段目のあいだに割り込むことが可能。山崎の必殺技だけはガード後反撃したほうが良さそうだが、その他の技はガード後の反撃はできないので、途中での割り込みをチャレンジする価値はありそうだ。

ちなみに、ルガールの遠距離立ちCはくらっても反撃可能（笑）。



オメガルガールも使ってくる→Bのカカト落とし。でもね…



途中で反撃できちゃったりするんだな、これが。

P.S.MESSAGE

僕の先輩はゲーメストを切るのがいやだと、アンケートハガキを出さず、僕がかわりに先輩の分も出してます。／福岡県　松尾浩平君　◆ゲーメストの発展のため、アンケートハガキは出してくれるとありがたい。さらにハガキ用に2冊買ってくれるともっとありがたい。ダメ？（へな）

K.O.F. '98 SYSTEM

おすすめ超必対空技

一発当てれば形勢逆転！

キャラ限だけど確率的にはチームに1人はいる計算?ちょっと苦しい?

担当：珈琲ふりーく

主要超必対空技表

大門	○	嵐の山根っこ抜き(再度跳ばれるとダメ)
タクマ	◎	龍虎乱舞MAX（Aは○）
ラッキー	△	ヘルバウンドA（早めに出す）
アンディ	○	超裂破弾B
東	◎	スクリューアッパーMAX
マリー	◎	M.ダイナマイトスウィングDorMAX
山崎	◎	ギロチン
リョウ	◎	天地覇煌拳MAX（ノーマル）
ロバート	◎	無影疾風重段脚（ノーマル・早めに出す）
キム	○	鳳凰脚
アテナ	◎	シャイニングクリスタルビットCorMAX
チン	◎	轟爛炎砲
クリス	◎	ツイスタードライブMAX（ノーマル）
庵	○	八稚女AorC

前号の「対空強化計画」で扱わなかった超必殺技の対空技を見てみることにしよう。

使えるキャラは限られている

超必殺技を対空に使えるキャラは限られている。特に見てからだと厳しい。前号の基準でピックアップしたのが上のリストの技であるが、半数に満たない。

相手の攻撃判定が出る前や出た後ならOKという技（ルガールのギガンテックプレッシャーやハイデルンのファイナルブリンガーなど）は今回除外したが、それらを含めても3分の2前後であろう。

超必殺技は他の技と違って発動時暗転するので、飛び込み側がジャンプ攻撃のボタンを押した瞬間に暗転を合わせてやれば入力を無効にしてしまえる。これを利用すれば相手はジャンプ攻撃を出さずに跳び込んでくることになるので、それらの技も対空として活躍してくれるはずだ。

それらの技以外にも、使えるといってもユリ(裏)の芯・ユリちょうアッパーのようにカス当たりでダメージが小さいものや、ビリーの超火炎旋風棍のようにヒットしても反撃を受けるものも除外した。

反撃を受けるといえばチャンの鉄球大圧殺があるが、これはカウンターヒットして下りまで当たれば反撃を受けない上にとんでもないダメージを与えることができる。これも載せていないが、使い方によっては頼もしい対空技として活躍してくれるだろう。攻撃判定の強さは◎だ。

入力の息継ぎ

超必殺技は必殺技に比べてコマンドが長い傾向にあるので、相手のジャンプに反応してコマンドを入力するのは難しい。そのため自キャラの硬直中や、相手が跳んできそうなところなどでコマンドを入力、もしくは入力し始めようとしておくとよい。

これは息継ぎみたいなものだ。ポイントポイントで入力し始めようとしては、次の行動に移り、またコマンドを入れ始めようとして、といった感じで相手のジャンプとのタイミングが合うのを待ち、タイミングがあったらコマンドを入力し切ってボタンを押せばよい。

リストの見方

表についている◎や△は前号同様、基本的に攻撃判定の強さを表す。◎はほぼ一方的に打ち勝てる、○は相打ちになりやすい、△は負けることもあるといった感じだ。

MAXとあるのはもちろんMAX版のことだ。MAXでなくても出せてしかも◎な技は、それがあるだけでかなりの戦力アップになる。特にマリーのM.ダイナマイトスウィングD、山崎のギロチン、アテナのシャイニングクリスタルビットC、チンの轟爛炎砲はそれ抜きの対戦など考えられないほどであろう。ロバートの無影疾風重段脚は発生の遅さが気になるところだ。



相手がジャンプ攻撃のボタンを押す瞬間を狙って超必を出せば



跳び込み技は出ない。硬直していてもタイミングは狂う。



空ジャンプになる。攻撃判定の強い技でも負けないぞ。



入力の息継ぎが多くなると、動きが止まりがちになるが



タイミングは合いやすい。動きを止めない程度に息継ぎするのがコツ。



全キャラ中おそらくトップの機動力を持つクリス。単発の攻撃力は小さめだが、連続技が強力なので、攻めている限りはダメージ面での心配もない。

空中戦が苦手な点と地上の連携に割り込まれやすい点が弱点だが、機動力で補えば十分お釣りが来る。ただし一定量の事故は覚悟しておこう。

主導権は握りやすい

クリスは近or遠立ちDやハンティングエアなど強力な対空技を持っており空から押さえ込まれて困る、ということはないだろう。また屈みBや↘+Bがあるので地上から押さえ込まれるということも少ないだろう。受け身の闘いをやっているとパワー負けする恐れはあるが、仕切り直しを狙うことは難しくないので、自分から仕掛ける機会は多いはずだ。

ここではクリスの攻めをフローチャートにしておいたので参考にしてほしい。

フローチャート解説

クリス側からの仕掛けはジャンプDから始まる。↘+Bから仕掛けることも多いが↘+Bについてはフローチャートの形を応用してもらうことにしよう。

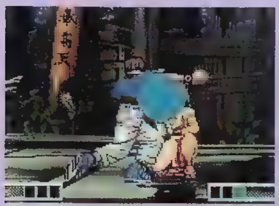
ジャンプDからはさらにジャンプD、近立ちD、屈みB、弱ディレクションチェンジという四つの行動が有効だ。ジャンプDは数回繰り返してもかまわないだろう。ノーマルジャンプなどを使ってめくりを狙っていってもよい。近立ちDはヒット確認を考えないときに使う。ジャンプDからは厳しいがD投げが投げにならなかったときもこの形を利用できる。屈みBは立ちガード不可。屈みB↓屈みAの間にヒット確認しておきたい。弱ディレクションチェンジは移動投げでガード不可。ここからは連続技を決めるのみ。

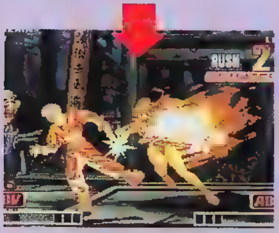
近立ちDからはキャンセルして、強シューティングダンサー・スラストを出すか、弱ディレクションチェンジを出すかで攻める。ガードで様子を見てもよい。様子を見た後は強シューティングダンサー・スラスト後の形を応用して攻めてみよう。

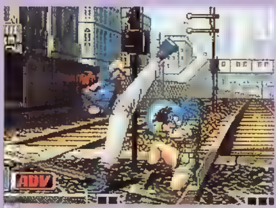
屈みB↓屈みAからは攻撃がヒットしていれば➡+Aを出し強シューティングダンサー・スラストまでつなぐ。ゲージがあれば超必殺技につないでもよい。攻撃がヒットしていなければ弱ディレクションチェンジを出すか、ガードで様子を見る。ガードで様子を見た後は、近立ちDの時と同じく強シューティングダンサー・スラストを出した後の形を応用して攻め続けよう。

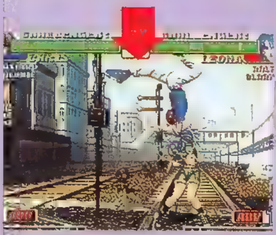
強シューティングダンサー・スラストからは基本的にガードを崩しに行くか、↘+Bを出すか、という選択で攻めていく。この時に相手に垂直ジャンプをされると厳しいので、垂直ジャンプしてくる相手にはダッシュ近距離立ちDの対空で対抗しよう。これで相手を落とした後はキャンセル弱スクランブルダッシュで着地攻め可能だ。

クリスはジャンプD、↘+Bそしてダッシュ屈みDと、その技を繰り返すだけで固めの形になる技が3つある。これらをうまく利用して、リズムに変化をつけながら闘っていきたい。そうすれば持ち前の機動力をより強烈な形で生かすことができるぞ。


➡+Aは便利な技だが、これを出してしまうと、

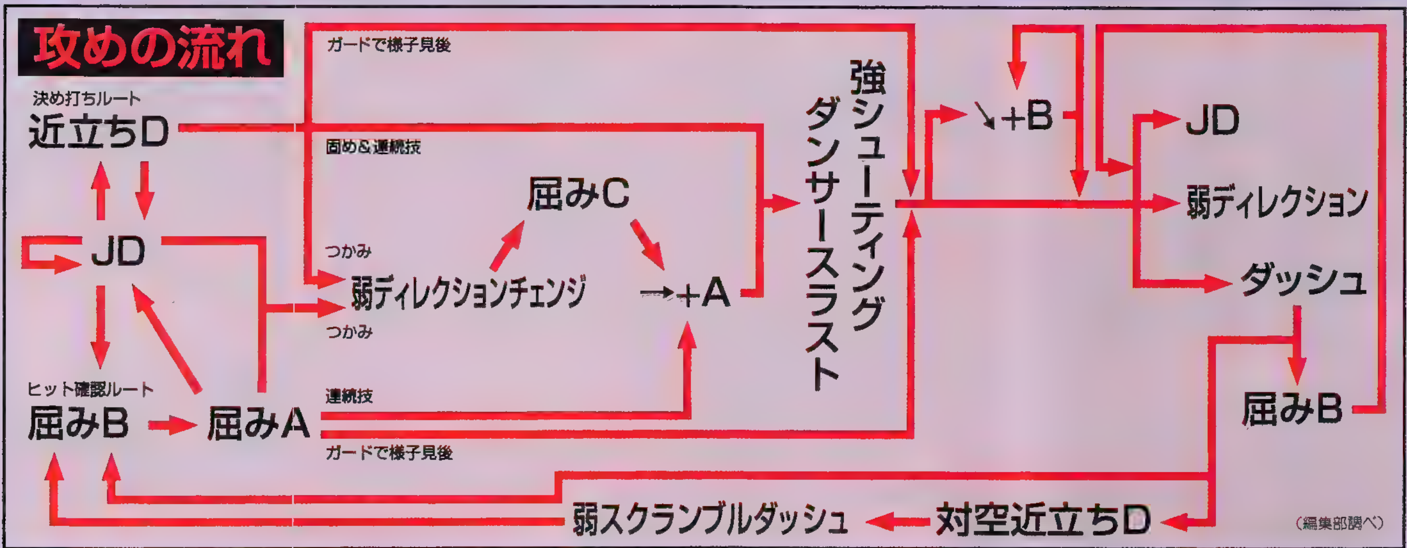

キャンセル必殺技の前に割り込まれる。止めても反撃される。


近立ちDからの弱ディレクションチェンジは、


遅めにキャンセルをかければじっとしている相手も投げられる。

通常投げ	
ステップターン	投げ間合いで←or→+C
エリアルドロップ	間合いで←or→+D
特殊技	
スピニングアレイ	→+A
リバースアンカーキック	→+B
キャリーオフキック	↘+B
必殺技	
スライドタッチ	↓↘→+AorC
ハンティングエア	→↓↘+BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
グライダースタンプ	ジャンプ中↓↘→+BorD
スクランブルダッシュ	↓↘→+BorD
ディレクションチェンジ	→↓↘+AorC
超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorD
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorC

CHRIS



隻眼の復讐鬼 対戦攻略

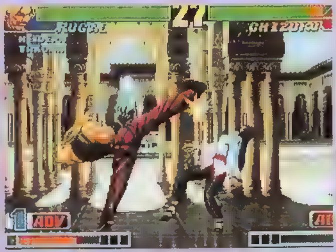


ルガール・バーンシュタイン

通常投げ	
スコーピオンデスロック	投げ間合いで⬅or➡+C
スコーピオンブロウ	投げ間合いで⬅or➡+D
特殊技	
ダブルトマホーク	➡+B
必殺技	
烈風拳	⬇⬊➡+AorC
カイザーウェイブ	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
ジェノサイドカッター	➡⬇⬊+BorD
ダークバリヤー	⬇⬋⬅+BorD
ゴッドプレス	➡⬊⬇⬋⬅+AorC
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
デッドエンドスクリーマー	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+BorD

オロチの力なぞ借りぬ!!

ゲームの発売から3カ月が過ぎ、そろそろキャラが持つ性能面のポテンシャルも明らかになりつつある今日このごろ。最近では今回のルガールの性能は低いということが否めない感が漂ってきた。



判定が出切ればそこそこ頼れるんだけど前後の隙がネック。

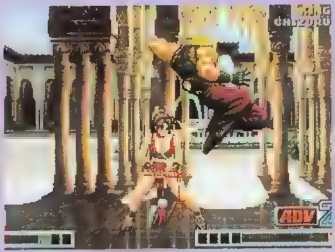
しかし、少しくらい性能が低くても、開き直った闘い方でこの状況をある程度打破できるようになったので、今号はこの辺を紹介していこう。

なぜ弱いといわれるのか

そもそも、ちまたでルガールが弱いといわれる理由には「攻撃力が小さい」、「技の前後にある隙が大きい」、「背が高いので対空技が間に合いにくい」といった弱点を挙げることができる。

このなかで、はじめの「攻撃力が小さい」というのは、連続技で補っていくしかない。一口に連続といっても、なにも一発を狙えといってるわけではなく、トータル面でそこそこのダメージを与えていこう、という意味だ。たとえば、めくりを狙っていくときなど、めくったところで終わってはいけない。ちゃんとそこから連続技まで叩き込むことを考えたほうがいい。このときはめくりもノーマルジャンプBを使って、打点を考えてめくるようにする。撹乱を狙った中ジャンプ攻撃の打点と、連続技を狙うときの打点はちゃんと変えなきゃいけない、ということだ。

それでも、ジャンプしたからには早めに攻撃を出したいというのが人情というもの。跳び込んだときの技の打点が高いようなら、着地で出す技は最速で出せる技を出していくべきだ。ルガールなら最速の通常技は屈みAなので、めくりジャンプBから着地では屈みAを出していく。ここからもう1発屈みAを当てて、ダブルトマホーク（➡+B）につなぐ。余裕があれば、ここから1段目キャンセルで必殺技につないでいこう。



めくりジャンプBからは…、

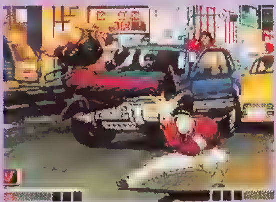


屈みAにつなげる。ここからの連続技は貴重なダメージ源。

また、跳び込みへの布石として、垂直大ジャンプDを交えていくのもいい。なんとこの技、実は2ヒット技だったのだ!!非常に難しいが、うまく相手の身長に合わせた高度で垂直大ジャンプDを出すことで、1段目をガードした相手がしゃがもうとして2段目に当たることがあるぞ。めくりジャンプBがガードされたあとなどの、密着状態から狙うことが可能だ。



垂直大ジャンプDは2段技。ここでしゃがもうとすると、



2段目に当たる。狙うのは難しいけど、やる価値はアリ。

布石といえば、ルガールの遠距離立ちBは立ち攻撃のくせに下段攻撃（立ちガード不可）なので、特殊技のダブルトマホークを出す前の布石としても利用していくことができるぞ。

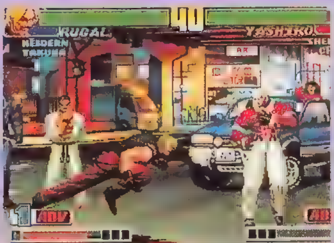
牽制ジェノサイドカッター!?

つぎに「技の前後の隙が大きい」ということについて。これに関しては、もう実感している人も多いと思う。これはそのままです、ってことで済ますと「以上」で終わってしまうが、これは最近になって開き直った闘い方をすることで、ある程度解消できることが分かった。

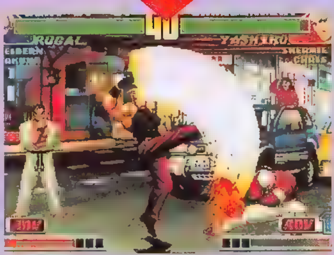
それは「ダッシュからジェノサイドカッター」だ。この技は弱で先端、つまり2段目をギリギリガードさせるように出すと反撃を受け難くなる。もちろん反撃されないわけではないので使い過ぎはマズイのだが、弱のジェノサイドカッターをくらうという相手側のリスクを考えると、ジェノサイドカッターは「出し得」といえるだろう。

近い間合いで屈みB、一歩あるいて屈みB…のあいだにいきなりジェノサイドカッターを交えていったり、牽制効果の高い立ちAを出していったりする方法も有効だ。

これによって、これまで相手にまったくプレッシャーを与えていくことができなかったルガールが、ダッシュによるプレッシャーを与えていくことができるのは大きな進歩だ。ジェノサイドカッターに当たることを怖れた相手が牽制の手を緩めようものなら、ここから攻めていくことができるのだから。



おもむろにダッシュから…、



先端をガードさせるようにジェノサイドカッター。





先端をガードさせるようにジェノサイドカッターをガードさせれば、反撃をくらう危険性は低い。相当ルガール慣れしている相手じゃない限りは大丈夫だ。

RUGAL BERNSTEIN

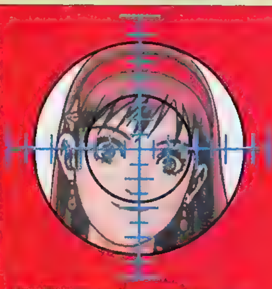
P.S.GAMEST Q&A G

→るようになります。以前は、入会者にキャラクターイラストがプリントされたPHSプレゼントなどの期間限定で特典がついたこともあります。SNK主催のイベントなどで、会員証を提示することで特典やプレゼントがもらえる場合もあります。（SNK担当KIT）

今回はピチピチギャル（死語）とオヤジ。この2人のスキを突くには、これだ！

クラッシュ攻略

あいつを倒ス！



クラッシュその1

麻宮アテナ

SPTに注意！

恐ろしい一発はないが、うざったい攻撃でじわじわ攻めてくる。押さえ込むのがコツだ。

担当：ももやん

垂直ジャンプで回避せよ

アテナの狙いは、コマンド投げであるスーパーサイキックスルー（以下SPT）からの連続技。常日頃から「どう近づいて投げてやろうか」と目論んでいるのだ。

SPTで投げるまでのプロセスはいろいろあるが、ポピュラーなのはテレポートからの投げだろう。テレポートはいきなり使うことは少なく、なにか通常技をガードさせてから、キャンセルで出すことが多い。その前兆を読めば、対処しやすいはずだ。

アテナが使ってくる通常技は、遠距離立ちA、屈みC、屈みDといった、中距離でキャンセルできる攻撃が中心となる。これらの技からキャンセルサイコボール、テレポートのどちらかで攻めてくるだろう。

キャンセルサイコボールに対しては、前転で近づくのが一つの手だ。前転で近づかれたアテナ側の選択は、小技で追い返すか、SPTで投げを狙うか。

小技、SPTに対しては、垂直小ジャンプが対応しやすい。追い返すに使うであろう通常技は当たらず、SPTを最速で出したとしてもジャンプで逃げることが可能だからだ。アテナがSPTを空振りでもしたら、垂直ジャンプ攻撃から痛い連続技を決めてやろう。



通常技をガードしたら、とりあえず我慢。次の攻撃に集中。



サイコボールがきたら、前転で近づこう。



前転後はSPTが怖いので、垂直ジャンプで様子見しよう。

テレポートに対しては、反応できれば攻撃を出すのが確実だ。強攻撃→弱テレポートは基本的に正面に移動するので、小技を連打しているだけで反撃できるだろう。しかし、弱攻撃→テレポートや強攻撃→強テレポートなど背後に移動する場合には、多少でも反応が遅れると、大きなスキを作る可能性がある。

反応に自信のない人は、テレポートをみたら（最低、ここは反応してほしい。注意深くアテナの動きをみておこう）、垂直ジャンプで逃げるのが簡単な回避方法だ。小技、SPTは回避できるぞ。

ただ危険なのは、テレポート→サイコボール、テレポート→屈みCの連携だ。タイミングさえ合っていれば、どちらもヒットしてしまう。それが怖ければ、前ジャンプか後ろジャンプで逃げるのが安全だ。しかし、これではまず反撃できないだろう。

ジャンプを阻止

非常に多いのが、大、中ジャンプで跳び回り、キックとフェニックスアローを繰り返すだけの単純戦法アテナ。非常にやりづらいタイプだがプレイが荒い分、スキも見つけやすい。

前転などで近づいたら、ジャンプ防止の牽制技をブンブン振り回していく。これでアテナのジャンプを止めたら、逆に跳び込みを狙おう。跳べなくなったアテナが頼るところは、サイコボールで押し返すこと。キャンセルを使わないサイコボールは見て跳べるので、大ジャンプで跳び込み、上から押さえ込もう。



クラッシュその2

草薙柴舟

自滅待ち!?

先にシビレを切らしたほうが負けるぞ。

担当：はまー

ジャンプC+Dは牽制技

柴舟は、試合を有利な状況に持っていくための地上牽制技を持っていない。が、それらを補ってあまりある強力な攻撃が、早めに出してくる小・中ジャンプC+D。連発されるだけでもかなりのプレッシャーだ。



やられ判定が小さく、相手の牽制技をガシガシ殴る。

結局これを防ぐには、C+Dを出される前に落とすしかない。ジャンプの強さは軌道の低さの裏返しでもあるので、上方向に対して攻撃できる牽制技を多めに使い、ジャンプの昇り～頂点にかけてを狙っていこう。また、姿勢の低くなる足払いやスライディングを持っているキャラは、引きつけて着地に置いておくといい（返し技になる）。



きちんと出せばガードされることはない。

手を出せるポイントは？

柴舟最大の狙いは、

●近距離C（×2）→➡+A→弱大蛇薙

の大ダメージ連続技。近Cの攻撃発生が非常に早いので、打点の高い跳び込みや前転などから積極的に狙ってくる。対策も、見てからどうこうできるモノではないので、結局は「近寄られたらガードを固める」しかない。

ただ、そのあとの柴舟の行動には、つけ込む余地はある。連続技狙いにはすべてガード後反撃し、連携狙いには「近づくための技（行動）」に対して割り込んでいけばいい。割り込みは、屈みAなどの発生がそこそこ早い技で十分。

反撃を狙うばあい、どの技に隙があるのかをしっかり覚えておく必要がある。

●じつは反撃できない技……

➡+A・➡+B・弱大蛇薙

➡+Aのあとは、ガードしても五分で、間合いが遠いため投げも入らない。➡+Bの浴びせ蹴りのような技は、ガードしても柴舟側がかなり先に動けるようになる。ちなみに、屈みAと屈みBをガードしたあとも、柴舟わずかに有利。

大蛇薙は、弱のほうがガードされても隙が少なく、威力も高い。キャンセルから出された場合はおとなしくしているのが無難。



大技を狙いたくなるが、ガードや前転されて近Cをくらうのがオチ。

●じつは反撃できる技……

炎重・鉈車・都牟刈

炎重と都牟刈は、ガード後にリーチの長い技が入る。攻撃発生は多少遅くてもOK。



ディレイもあるが、結局ガードを固めて2発ガード後のみ反撃していけばいい。

鉈車は、一度跳び上がったあと頂点で浴びせ蹴りを見舞うので、反撃を焦るとこれをくらってしまう。すべて立ちガードか、しゃがんでスカしたあとに、発生の早い技から連続技を入れよう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：SNKトレーディングカ　ドにオロチがあると聞いたのですが、どうすれば手に入るのですか。／東京都　平野吉輝君　A：オロチはイベントで配っていた限定カードなので、基本的には入手は困難です。今後のイベントで配るかも知れないので、それを待ってもらうしか。（グッズ）

待望の新キャラ登場！

SOULCALIBUR™

待望のソン・ミナ紹介を筆頭にシステム面の充実、さらには中級者が無視できない連載攻略は必見だ！

もう子供じゃないらしい ソン・ミナ

この日を待ち望んだキャリバー人が一体どれほどいたことか。はたしてキリク党は大丈夫か？皆流れてしまうのか？

担当：KAL

基本はキリクでもミナはミナ

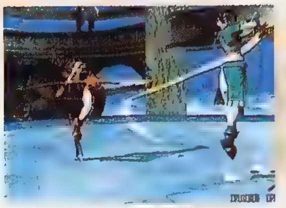
長い得物を軽々と振り回すキャラ、ということで、おおかた予想はつくと思うが、ソン・ミナはキリクと同じ技を多く使う。しかしコンパチキャラといってしまうにはオリジナルな技も多く、半分キリク、半分ミナ、だと考えれば丁度いいかもしれない。前作からのファンには一安心だし、この日のためにキリクで修業を続けてきた人にも安心だ。

さて、ソン・ミナの特徴だが、端的に表現すれば「インサイドワークが悪くなり、中距離戦が強くなったキリク」といったところ。ソン・ミナの技は単発のものが多く、1発出して、それがガードされたら自分の攻撃ターン終了、というものが多い。そのため接近戦で、キリクの強い要素のひとつである「アッパー系の技を2～3発まで出すか、出さずに次の行動に移るか」といった、技の段数による選択をかけることができないのだ。これには⇨Ⓐ⓪も含まれる（キリクなら⇨Ⓐ⇨ⒶⒶⒶと最高3発まで出せる）。このため接近戦でラッシュをかけることが難しくなっており、ペースを握ったまま闘うには、うまく中距離戦も混ぜていかないといけない。

幸いソン・ミナオリジナルの技の多くは中～遠距離で使うとなかなかに強力で、できる限り相手と少し離れた間合いを維持しながら闘うことで、ミナ独自の強さを引き出すことができるだろう。

一応キリクの主要技のひとつである⇩Ⓐや左ステップ中Ⓑなどを使った戦法は、同じようにできるぞ。


遠距離から横攻撃できる中段技の纏糸斬撃。


1P側が円舞刀蹴、2P側が旋風光翼儀だ。

オリジナル技解説

遠距離から横斬りで接近したいときに役立つのが⇘Ⓐの纏糸斬撃。リーチの長い中段技で、⇨➡Ⓐの強化版といった感じだ。横斬りで広範囲をカバーしたいが接近はしたくなく、その場で牽制程度に技を出したい、そんなときにはⒶ+Ⓚの円舞刀蹴が使える。同じく横斬りで広範囲をカバーできる⇧Ⓐ+Ⓑの旋風光翼儀と合わせて使い分けていくといい。旋風光翼儀はミナの周囲を180度ぐるりとカバー（円状の軌跡）、円舞刀蹴は前方へのリーチが長くなる分、周りのバリア効果は低くなる（楕円状の軌跡）。どちらも技が出た少しあとに空中判定になるので、投げを回避できるというオマケつきだ。


リーチの長い回転下段足払い、滑面昇蹴。空振りに注意。

相手の移動を止めたら積極的に狙っていきたいのが、下段回し蹴り→中段蹴り上げの滑面昇蹴（⇙ⓀⓀ）。キリクにはなかった、ダウン中の相手にも当たる強力な回転系の蹴り技だ。

近～中距離戦で使えるオリジナル技では、ⒷⒷの断襲刃と⇨ⒷⒶの潜牙連尖撃を組み合わせて使っていくといい。残念ながら、前作で頼れた接近戦技の柄撃蹴（⇨ⒶⓀ）は今回はイマイチ。かわりに揚撃（⇘Ⓑ）が猛烈な強さだ。


個人的には2Pカラーのほうがいいかな、と。みなさんはどう？


単なるⒷⒷの断襲刃は、2発目の突きのスキが少ないのだ。

技名	コマンド	
纏糸斬撃	⇘Ⓐ	中
影踏刃	⇦Ⓐ	下
速柄撃	⇨Ⓐ	上
柄撃蹴	⇨ⒶⓀ	上・上
断襲刃	ⒷⒷ	中・中
揚撃	⇘Ⓑ	中
転断撃	⇦Ⓑ	中
尖撃	⇨Ⓑ	中
潜牙連尖撃	⇨ⒷⒶ	中・下
連尖撃	⇨ⒷⒷ	中・中
翔撃	立ち途中Ⓑ	中
滑面蹴	⇙Ⓚ	下
滑面昇蹴	⇙ⓀⓀ	下・中
腹突蹴	⇘Ⓚ	中
回天蹴	⇨➡Ⓚ	中
回天跳蹴	⇨➡ⓀⓀ	中・中
回天跳撃蹴	⇨➡ⓀⓀⓀ	中・中・上
顎砕蹴	立ち途中Ⓚ	中
旋陣粉砕儀	Ⓐ+Ⓑ	中・中・中
旋陣柳纏糸	Ⓐ+ⒷⒶ	中・中・上
旋陣斬驚撃	Ⓐ+ⒷⒶⒷ	中・中・上・中
重旋陣	Ⓐ+ⒷⒶ+Ⓑ	中·中·中·中·中·中·中
旋風光翼儀	⇧Ⓐ+Ⓑ	中
成式揚身伐採儀	⇙Ⓐ+Ⓑ	ガード不能
岩砕蹴	⇩Ⓑ+Ⓚ	下
天舞跳輪儀	⇙Ⓑ+Ⓚ	中・中
円舞刀蹴	Ⓐ+Ⓚ	中
震面蹴	⇗or⇧or⇖Ⓚ	中

P.S.MESSAGE G 編集長！俺もルリルリ大好きです！／三重県　P.N.Wさくら君　◆そんなこといわれてもさあ…あの4コマ以来、な～んか誤解されてるお手紙がばんばんきて…別にロリコンじゃないし…年は関係なく頭良い、やや毒舌な、異彩なとこが…水着はダメだね、やっぱり制服…。（ぜんじ）

空中コンボだけじゃないぞ

確定追い打ちを狙え!

浮かしからの空中追い打ちだけがコンボじゃない。可能性が広がるポイントはまだまだあるのだ。担当：ちゃっきー

コンボというと、浮かして追い打ち…というのが世の定番。しかし、空中制御が可能なキャリバーでは、それほど派手な空中コンボは狙えない、というのが正直なところだ。

じゃあ可能性はもうないのか、というとそうでもない。空中がダメなら地上で…というわけで、ダウン技や各種崩し技からの確定コンボ（追い打ち）を紹介していこう。

各種崩しからのコンボ

まず真っ先に思いつくのが、相手をよろけさせるような技、いわゆる崩し技からのコンボだ。崩れのモーションは多種あるが、中には確定で大ダメージが狙えるものもある。

崩し技でまず注意が必要なのは、回復が可能なものと回復できないものの区別。御剣の⇘Ⓐカウンターヒットに代表される崩れはレバガチャで回復することが可能になっているため、その後の追い打ちが確定しないのだ。

確定のコンボが狙えるのは、回復が不可能な崩れ。そのうちの1つは、ナイトメアの⇦Ⓐヒット時のような「崩れ落ちる系」のものだ。崩れ始めからダウンする前まで地上判定となり、自分の技硬直が解けるのが早ければ、追い打ちが可能。また、ダウンしてから受け身可能になるまでの間には、ダウン中にヒットする技で追い打ちできる。

2つ目は、タキの立ち途中Ⓚカウンターのような「うずくまり系」の崩れ。こちらも確実に追い打ちが狙える。


多種ある状態崩し。硬直が短いものからなら、コンボも狙いやすい。

そのほか、シャンファの⇩Ⓑ+Ⓚ、ソフィーティアの⇧Ⓐ+Ⓑ遠距離ヒット後の「地震系よろけ」、シャンファ、ファンの⇨➡Ⓐが⇙ or ⇦ or ⇖方向の走り中にヒットしたときの「回転よろけ」も確定コンボが狙えるチャンスになる。ただ、これらは実戦での頻度が低く、あまり重要ではない。

各種崩し(よろけ)技からのオススメコンボ		
キャラ名	連続技	備考
シャンファ	⇩Ⓑ+Ⓚ（遠距離ヒット） 〜⇘Ⓑ〜空中コンボへ	⇩Ⓑ+Ⓚは、ガードインパクト後に狙ってみよう。距離や相手キャラによっては、⇦Ⓐ+Ⓑが入り、より高いダメージが期待できる。
アイヴィー	⇗Ⓚ（カウンターヒット） 〜⇩Ⓐ+Ⓑもしくは⇗Ⓑ+Ⓚ	⇗Ⓑ+Ⓚのほうがダメージが高いが、ヒット後の状況がイマイチ。安定性やお手軽さの上で、⇩Ⓐ+Ⓑのほうをお薦めしたい。
御剣	霞の構え中Ⓐ+Ⓑ〜⇩ⓀⒷ	完全密着ならば、⇘Ⓑで浮かすこともでき、空中コンボを入れればダメージも高い。ただ、汎用性を考えると⇩ⓀⒷのほうが断然上。
ソフィーティア リザードマン	⇧方向走り中Ⓐ（カウンターヒット） 〜⇩⇘⇨ⒶⒶ	リザードマンの場合、⇩方向走り中ⒶⒶの2発目がカウンターヒットした場合も同様の崩しに。もちろん、同じコンボが狙える。
タキ	立ち途中Ⓚ（カウンターヒット） 〜⇗Ⓐもしくは Ⓐ+Ⓚ	⇗Ⓐによる追い打ちは、ノーマルヒット後もいい連携になる。ただ、ダメージはⒶ+Ⓚのほうが高いので、できればこちらを使おう。
マキシ	緑存の構え中Ⓚ（カウンターヒット） 〜⇨➡Ⓑ+Ⓚ	ほかに⇘Ⓑで浮かすこともできるが、ダメージ効率と汎用性を考えると、やはり⇨⇨Ⓑ+Ⓚによる追い打ちがお薦めだ。
ナイトメア ジークフリート	⇦Ⓐ 〜⇘🅑もしくは投げもしくは⇨Ⓑ	⇘🅑は浮かないことが多いのが難点、投げは抜けられる危険性がある。となると、安定は距離が少し遠くても入る⇨Ⓑか。


返しのガードインパクトを狙ってマニアックなコンボを決めてやろう。


普段はなかなかヒットしにくい技も、ガードインパクト後なら話は別。

回復可能な崩しの場合…

さて、それでは先に少し触れた「回復可能な崩れ」について考えてみよう。

左に紹介したような技がカウンターヒットした場合がそれ。くらった側が回復しなかった場合には、崩れ中にさまざまな技が入る。

しかし、レバガチャで回復すれば、これらの追い打ちを回避することが可能。反応さえ早ければどんな技でもガードすることができるので、できる限り素早く反応し、回復できるようになろう。

一方、崩れさせた側としては、アッパー（⇘Ⓑ）などの、「発生が早く、かつヒットしたときの見返りが大きい技」を狙っていくのが基本。それでも回復されるようなら、投げや下段攻撃を適度に混ぜ、2択にしていこう。もちろん、回復が遅い、あるいは回復しない相手なら、最大ダメージの技でOKだ。


レバガチャで回復すれば、痛いコンボを回避できるぞ。


崩しになる技自体を覚え、できる限り素早く反応したい。


回復する相手には、投げや下段攻撃を混ぜて2択を仕掛けよう。

カウンターヒット時に回復可能な崩れを誘発する技一覧	
キャラ名	コマンド
シャンファ	⇘ or ⇙方向走り中Ⓐ
アイヴィー	⇨Ⓐ
御剣・吉光	⇘Ⓐ
マキシ	⇘Ⓐ
ナイトメア	デキスターホールド中Ⓚ
ヴォルド	立ち途中Ⓐ
アスタロス	⇨Ⓑ（近距離） Ⓑ⇨Ⓑ（2発目） 背を向けてⒷ+Ⓚ
ファン	⇘ or ⇙方向走り中Ⓐ ⇨ⓀⓀ（2発目ディレイ）
ロック	⇨Ⓑ（近距離） Ⓑ⇨Ⓑ（2発目） 立ち途中Ⓐ 背を向けてⒷ+Ⓚ

P.S.MESSAGE Ⓖ シルバーガンビデオだ！ヤバすぎ。しかもこれ以上パターンがあるなんて…。さすがに15日に買ってそのまま注文したら22日に着くんだもんなぁ、早すぎ。あまりのスゴイ内容にその日はゲームやる気DOWN…。自分としてはFACE WINDOWは出したほうが…っと、これはビデオのア←

受け身前の確定追い打ち

さまざまな状況で受け身を取ることができるキャリバーでは、確定の追い打ちを入れるチャンスがないようにも思える。しかし、実は一部のダウンからのⒼ受け身は地面に着いてから受け身を取れるようになるまでに隙間があり、そこを狙えば確定の追い打ちも可能になっているのだ。

追い打ちが狙いやすいのは、ナイトメアやアスタロスの⇨Ⓚカウンターヒット時のような「吹っ飛ばし系」、そしてソフィーティアの⇩方向8WAY-RUN中Ⓐヒット時のような「叩きつけ系」のダウン。受け身可能になるタイミング以前に技を叩き込めれば、確定コンボの完成となる。



代表例その1。吹っ飛ばし系のダウンは、狙い目の1つだ。

ただ、このダウンならすべて確定追い打ちが可能というわけではなく、技によっては硬直が長すぎて追い打ちが間に合わないケースもあることに注意しよう。

ちなみに、Ⓖ受け身後には若干のガード不能時間が存在している。このため、ここで紹介しているコンボは、若干遅れても回避されづらいほか、リザードマンの⇩or⇧方向走り中Ⓐ～⬀Ⓚのように、受け身はできるがガード不能なため確定、というコンボもある。

また、「確定ではないが、ある方向にⒼ受け身を取らないとくらってしまう」ような有効な追い打ちが多数存在することも覚えておきたい。



代表例その2。背後方向に高く浮かす技からのコンボだ。

キャラ別オススメバウンドコンボ

キャラ名	連続技	備考
シャンファ	⇩Ⓐ+Ⓚもしくは⬂Ⓐ+ⓀⓀ（2発目のみヒット）～⬀Ⓑ+Ⓚ	発生は遅いが、隙の少ない⇩Ⓐ+Ⓚ。硬直が短いため、受け身を取られる前に追い打ちが間に合う。ダメージ重視なら⬀Ⓑ+Ⓚだ。
アイヴィー	立ち途中Ⓐ+ⒷⒶ（3発目）～⇩Ⓚ	確定追い打ちとして間に合うのは、⇩Ⓚのみ。ダメージは低いので、確定ではないが、⇩Ⓐ+Ⓚや⇩Ⓐ+Ⓑを狙ったほうがいいかも。
ソフィーティア リザードマン	⬀or⬂方向走り中Ⓑor⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ（3発目）～（振り向き）～⇨➡Ⓑ	空中での追い打ちも可能だが、ダメージはこのバウンドコンボのほうが高い。タイミングをマスターし、ミスらないように。
	⇩方向走り中Ⓐ～⇦Ⓑ（リザードマンなら⬀Ⓚ）	リザードマンなら、⇧方向走り中ⒶⒶの2発目ヒットからも狙える。⬀Ⓚによる追い打ちは、受け身可能だが、ガードできない
ナイトメア ジークフリート	⇨Ⓚ（カウンターヒット）～⬀Ⓐor⬀Ⓐ+Ⓑ	もうおなじみのコンボ。ダメージの高い⬀Ⓐは遠距離でとどかず、⬀Ⓐ+Ⓑはタキ、アイヴィー、ソン・ミナにかわされる可能性あり。
	⇨➡Ⓐ～⬀Ⓐ	追い打ちの⬀Ⓐがとどかないケースが非常に多いので、それほど実用性は高くない。参考までに。重量級には比較的当たりやすい。
アスタロス ロック	Ⓑ+Ⓖ⬅（ロックなら⇩⬀⇦Ⓑ+Ⓖ）～⇧or⇩方向走り中Ⓑ	アスタロス&ロックを使うなら、このコンボは必須。投げからゲージ3分の1以上のダメージが取れるのはかなりおいしい。
	⇩or⇧方向走り中🅚（近距離）or⇨➡🅚（近距離）～⇩or⇧方向走り中Ⓑ	ソフィーティア&リザードマンのコンボと感覚は同じ。⇩or⇧方向走り中Ⓑをなるべく素早く出せるようになっておこう。
ファン	⇩Ⓐ+Ⓚor⇩Ⓐ+ⓀⓀ（2発目のみヒット）～⇩Ⓑ+Ⓚor⬀Ⓑ	シャンファのコンボと基本は同じ。ダメージが高いのは⬀Ⓑだが、その後の状況まで考えると⇩Ⓑ+Ⓚのほうがベター。
吉光	⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ（4発目ヒット）～⇨➡Ⓑ	1発目カウンターヒットで4発目までつながるこの技、追い打ちまですべて入れれば、ゲージ半分以上の大ダメージになるぞ。



ダウン投げが確定。これも一種のバウンドコンボといえる。

表にはないが、アスタロスの⇨Ⓚがカウンターヒットした場合には…、



⬀Ⓑや⇨ⒶⒷヒット後にも確定で入れられる。ダメージも高いぞ。

ロックの場合、相手が地面に着く前からダウン投げが出せるので…、

重要！受け身不能技

ほとんどの状況で受け身を取れるキャリバーにあって、ほんの一部だが受け身不能のダウンも存在している。御剣の⬀Ⓐやアイヴィーの⇩Ⓐ+Ⓚなどの下段攻撃がそれだ。

受け身を取れないのだから、当然のごとく確定で追い打ちできる。ダウン状態にヒットする技の中で、できる限りダメージの大きいもので追い打ちしていこう。

ただ、追い打ちがヒットしたあとは受け身を取られるので、あまり隙の大きい技で追い打ちすると、その後の状況が若干悪くなってしまうことに注意してほしい。



数は少ないが、受け身不能技もある。例えば御剣の⬀Ⓐとか。

ヒット後には確実に追い打ちしたい。お薦めは⇩Ⓐ+Ⓑだ。

受け身不能技からのオススメ追い打ち

キャラ名	連続技	備考
アイヴィー	⇩Ⓐ+Ⓚ～Ⓖ⬀Ⓑ	⇩Ⓐ+Ⓚがヒットしたら、先にⒼを押しておく。そして押したまま⬀Ⓑでジャンプ技へ。距離が遠く、とどかないときもある。
御剣	⬀Ⓐorしゃがみから⬀Ⓐ+Ⓑ～⇩Ⓐ+Ⓑ	御剣の主力ともいえる下段技だけに、重要度も高い。⇩Ⓐ+Ⓑは、ダメージ、安定性、その後の状況すべてに優れた追い打ちだ。
ファン	⬀or⬂方向走り中Ⓐ～⇩Ⓑ+Ⓚor⬀Ⓑ	御剣の⬀Ⓐに似た下段攻撃から。例のごとく⬀Ⓑのほうがダメージは高いが、やや硬直が長く、その後起き攻めに移行しにくい。
吉光	しゃがみから⬀⇦Ⓐ～⇩Ⓑ	受け身が取れないとはいえ、硬直が長すぎるために、たいした追い打ちが狙えない。⇩Ⓑも、入れないよりはマシ程度のもの。
リザードマン	⬀Ⓚ～⇩Ⓚ	ヒット後に軸がずれるため、⬀Ⓑや⬀Ⓚはスカってしまう。唯一の確定は⇩Ⓚだが…。追い打ちせずに起き攻めしたほうがいいかも。



たいした追い打ちができない技は、起き攻めを重視したい。

P.S.MESSAGE Ⓖ →ンケートに書くべきか…。買って損なし!!／群馬県　P.N.CNL君　◆だべ?シューティングビデオはいつも内容がキテるけど、コイツは終わってるぞ。全一スコアラー「ECM-S.I」氏の超プレイ、サターン版のムービー（非圧縮）、おまけ映像と見どころ多し。（マウント）

投げ抜けしてる？

効率よく投げ抜けをしよう

とにかく慣れが必要とされる投げ抜けは練習あるのみ！

担当：SHO

投げ抜けの必要性

キャリバーの投げ抜けシステムは比較的簡単になっているのだが、町中で投げ抜けを使っている人はあまり見かけない。このゲームの特性上、しゃがんだ瞬間に投げを回避することができるので、しゃがめばいいという人やガードインパクトをすればいいとか、投げの前に打撃で潰せばいいという人が多いからだと思う。

確かにそうなのだが、自分が技を出している最中に8WAY-RUNでかわされ、しゃがみや、ガードインパクトができない状況のときに投げを出されたら、あとは投げ抜けしか残っていないのだ。

8WAY-RUNがある以上、そういった状況が多々発生するので、黙ってくらうよりも投げ抜けを入れておいたほうが絶対にお得。投げ抜けできる確率はきっかり50%だが、対戦相手の癖を早く見抜くことができれば、50%以上の確率で投げ抜けが可能になる。

投げ抜けの有効時間は、基本投げだと投げられた瞬間から13フレーム。この間に、いずれかのボタンを押すことができれば投げ抜けは可能。特殊な投げに関しては、投げ抜け時間が総じて短いので、素早い入力が必要となる。



基本投げの、投げ抜け有効時間は、13フレームある。



これぐらい投げモーションが進んでいても投げ抜け可能。

ガード投げ抜け

投げ抜けは、相手の投げモーションを見てからボタン入力をするのがベストだが、基本的にはある程度の読みが必要になってくる。しかし、ガードインパクトをされた後や、側面に回り込まれたときは、先読みで投げ抜け入力をしていると打撃技に負けてしまったりすることがあるので、不用意に投げ抜け入力をするのは危険だ。

そこで注目したいのが、打撃と投げのどちらにも対応することができる「ガード投げ抜け」だ。やり方は、Ⓖボタン押しながら、投げ抜けのボタン入力をすればOK。

投げ抜けのボタン入力は、ガード状態つまりⒼボタンを押したままでも可能。しかも、Ⓖボタンを押していれば、Ⓐ、Ⓑ、Ⓚいずれかの攻撃ボタンを押しても技が出ることはないのだ。よって、相手が投げを狙ってくると思ったら、ガードしながらⒶかⒷボタンを押していれば、打撃がきたときにはガード、投げがきたときには50%の確率で投げ抜け、ということが可能になるのだ。

初めのうちは、投げを狙われそうな状況で使ってみるといい。例えば、ガードインパクトをされた後にガード投げ抜けをしておけば、ガードできない早さで出される打撃技以外は不用意にくらうことはない。それでも最速の打撃技しか出さない相手には、こっちも最速のガードインパクトで返すように対応すればいい。むしろここで初めて最速のガードインパクトを出すという選択が生まれて読み合いになるのだ。また、少し特別なのだが、アスタロスのⒷ+Ⓖ投げはガードインパクトすることができないので、もし弾きや捌きのあとⒷ+Ⓖ投げを出してきた場合は投げ抜けするしか方法はないので投げ抜けは非常に重要なのだ。

他にも8WAY-RUNで攻撃をかわされ、側面に回られたときや、起きあがりに中段と投げの2択をされた場合などは、ガード投げ抜けをしておけばいい。とにかく投げられる状況が多い場所でガード投げ抜けを使うようにすれば効果を発揮してくれる。さらに投げ抜けが慣れてくると、投げモーションをみてからボタン入力ができるようになる。



中段と投げの2択の場合、ガード投げ抜けなら打撃がきても、



投げがきてもどちらにも対応できるのが最大の強み。

注意点

何かとお得なガード投げ抜けだが、注意しなければならないことがいくつかある。

ガード投げ抜けはⒼボタンを押しながらⒶまたはⒷボタンを押すため、ある特定の行動のあとにガード投げ抜けをすると、投げが暴発してしまうのだ。

投げが暴発してしまう特定の行動とは…、

- 打撃技をくらったとき
- 自分の起き上がり
- 軸がずれた場合

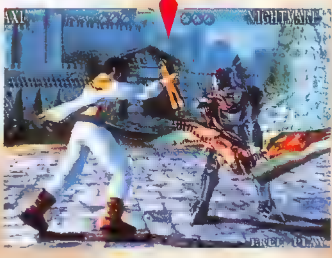
以上の3つがそれにあたる。

起き上がりに、中段と投げの2択で攻めてくる相手には、Ⓖボタンを押しながら起き上がり、投げモーションをみてからボタン入力を行うようにすれば問題はない。起き上がる前からボタン入力してしまうと起きた瞬間に投げが暴発するので注意しよう。

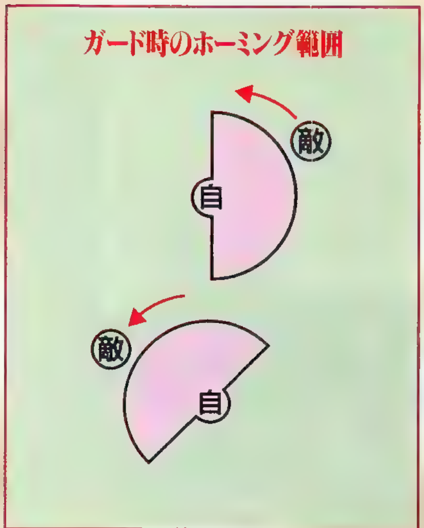
ガードしているときに軸がずれて、自分の側面よりも背後に回られてしまうと、自分は自動的に相手の方向を向こうとし、その間にボタン入力をしてしまうと投げが暴発してしまうのだ。8WAY-RUNで動き回る相手の場合は、自分と相手の角度を考えながら、ガード投げ抜けをしないと、いいように相手の攻撃をくらってしまうので、自信がない人はガードで安定しよう。



起き上がりにⒼボタンを押しながらボタン入力すると、



起き上がった瞬間に投げ技が出てしまうので注意が必要。



P.S.GAMEST Q&A G

Q：知り合いのお兄さんは今年で27歳。ゲームをやっているのですが、最近は手がついていかないと言っています。本当に30歳近くなるとそうなるのですか？／愛知県A　P.N.洋介メガネ君　A：反射神経や瞬発力に頼るスポーツに共通することなのですが、若い頃のほうがその数値が高←

下段をメインにいこう!



アイヴィー

手数で押せないアイヴィーだが、強力な下段攻撃を駆使して闘えば道は見えてくるぞ。

担当　SHO

頼りになる下段

最近、ようやくアイヴィーを使って対戦している人を見かけるようになったが、リーチの長い技ばかりに目が行ってしまい、単調な攻撃になっているのが目立つ。たしかに通常では考えられないところまで届く攻撃なので有効なのだが、側面に回り込まれたときや接近戦になったときには使いにくく、どうにも具合が悪い。

そこで目をつけたいのが、頼りになる2つの下段攻撃だ。1つ目の下段攻撃は⇩Ⓐ+Ⓚ（⇧ or ⇩方向走り中Ⓚ）の下段回し蹴り。2つ目は⬂Ⓐ+Ⓚ（⬃ or ⬂方向走り中Ⓐ）の鞭状の剣を下に振り回す攻撃。

これらの最大の特徴は、技を出すときの姿勢が低いということにある。当然相手の出した上段攻撃は当たらないし、中段攻撃も縦斬りのような、下方向に攻撃判定があるもの以外は、当たらないのだ。

2つの攻撃の使い分けは、リーチの差で決める。接近戦では⇩Ⓐ+Ⓚを使い、回し蹴りでは届かない距離では⬂Ⓐ+Ⓚを使いたい。

また、⇩Ⓐ+Ⓚがヒット後にはⒼ⬂Ⓑが連続ヒットとなるので追い打ちとして使えば威力もばかにならない。ガードされると反撃は確定だが、恐れずどんどん使っていこう。



非常に姿勢が低い下段攻撃なので、上段攻撃をかわせるのだ。



しかも、⇩Ⓐ+Ⓚがヒット後、追い打ちでⒼ⬂Ⓑが確定なのだ。

間合いを支配する

ⒶⒷなどの連携技がなく、単発技が多いアイヴィーは、1つ1つの技をつなげて攻撃連携を考えなくてはならない。しかし、どんな連携を考えても、割り込まれない連携というのはほとんど存在しない。それほどアイヴィーの技は遅いのだ。

そこで重要になるのが、技をガードまたはヒットさせたときに、相手との距離がどのくらい離れるかということだ。多少硬直が長い技を連携でつなげる場合、初めに出した技で相手との距離が離ていれば、次の技を出す間に割り込まれても、反撃がとどかないのでスムーズに技を出すことができるのだ。ただ、こういった場合、必然的に2発目以降に出す技のリーチが長くなければならないのだが、アイヴィーの場合、リーチの長い技というのは得意分野なのでまったく問題はない。

では、初めに出す技として有効なものを挙げてみると、⇨Ⓚ、⇨Ⓑ、立ち途中Ⓐ+Ⓑあたりが実戦的だ。実際に対戦で使う有効な連携を考えると、⇨Ⓚ後には⇨Ⓑ、⇩⬂⇨Ⓑが有効。また、⇨Ⓚがガードされたときには、⬂Ⓑも狙える。次に⇨Ⓑだが、この技はリーチが意外とあるので、連携の中に組み込む技として使うほうが多いが、硬直が短いため次の技へとつなぎやすい。ここからの⬂Ⓑはカウンターも取りやすく有効だ。

立ち途中Ⓐ+Ⓑは、2発めのⒶボタンは押さず、あえて1発止めにすることが大事だ。1発で止めて、⬂Ⓑや⇩⬂⇨Ⓑにつなぐと常にアイヴィーの有利な間合いで闘うことができる。以上のように、相手の攻撃が届かない間合いで連携を組み立てることが大事だ。



この⇨Ⓑはホールドをしない普通の突き。この間合いが有効だ。



⇨Ⓚのヒザは、リーチが短いものの、硬直が少ないのが特徴。



ヒザを出したあとの連携では、⇩⬂⇨Ⓑが安定して強い。

マイトアトラスを狙う

アイヴィー最大の投げ技である「集束する世界」（マイトアトラス）は決めることができれば、相手の体力を約半分うばうことができる強力な技だが、コマンドが非常に難しいため、そう簡単に決めることはできない。しかし、このコマンドを簡単に入力することができるのだ。

やり方は、右斜め下方向から、時計回りに2回転した後、左斜め下で止めてからⒶ+Ⓑを押せばOK（自分が1P側にいる場合）。それ以外でも、時計回りにレバーを3回転ぐらいさせた後Ⓐ+Ⓑボタンを押せば出すことができるが、実戦的に考えても、2回転で出せる方法が早く出せるのでオススメ。

さらに、斜め下入力の技を出している最中に先行入力で2回転のコマンド入力を行い、技のモーションが終わったらⒶ+Ⓑを押せば、マイトアトラスを出すことができる。

⬀Ⓐ、⬀Ⓑ、⬀Ⓚから出しても有効だし、⬀ or ⬁方向走り中Ⓐから出しても攻撃連携として有効にマイトアトラスを出すことが可能なのだ。

初めの打撃技を出した時点で相手との距離が離れてしまったり、反撃などをされた場合には、簡単に返されてしまうが、相手をリング際に追い詰めたときは打撃で相手との間合いが離れることもないので、非常に有効な連携となるので覚えておこう。



相手をリング際に追い詰めたときには、間合いが離れないので、



マイトアトラスの射程距離に、ピッタリとはまるのだ。

マイトアトラス簡易入力法



斜め前下方向から2回転させ、斜め後ろ下方向で止めたあと、Ⓐ+Ⓑを押せばOK。このとき、Ⓐ+Ⓑボタンの受付時間が非常に長いので、多少遅れても全く問題はなく、むしろ落ち着いてゆっくり押したほうが出しやすい。

P.S.GAMEST Q&A G →く、年を取ることで少しずつ落ちてくることがわかっています。それがゲームでも起こっているのです！ただその数値の落ち方には個人差があります。早い人だと25才ぐらいからその傾向が出たり、遅い人だと30歳を過ぎてもなおレベルを保てる場合もあります。（ずるずる）

求められるは英断!
アスタロス&ロック



1発の威力とリングアウト能力が高いのは当たり前、次のステップは精巧な連携を作り出すこと!

担当:アディオス Toshi

今回の攻略は一応、アスタロス中心に進めていき、ロックを使うことで事情が変わってくるようなら、そのつどフォローしていくことにする。なお「どっちが強いか?」という疑問を持っている人も多いだろうが、どちらとも言えないというのが結論。ただ威力を重視するならアスタロス、連携を重視するならロックと個人的には考えており、今回の内容はそういったところを反映させてみた。

遠距離だけが闘いの場ではない!

リーチのあるアスタロスが得意とするレンジは当然、遠距離。それを保って相手にダメージを与えていくのが理想ではあるが、近距離で闘わなければならないときもある。これまでは、そうなった場合「主に⇨Ⓚを使って押し返せ」といったある意味消極的なことだけを書いてきたが、ここではその距離でも「相手を押さえ込む」方法を考えていきたい。

まず⇨Ⓚ以外に頼れる近接用の技として⇦Ⓑがある。これは⇨Ⓚと同じく相手の連携に対して割り込むように使うこともできるし、ダウン状態の相手にもヒットさせられるという点が心強い。

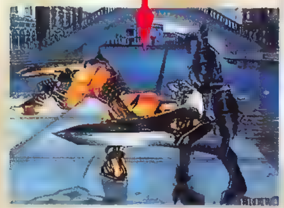
そして、それ(⇨Ⓚも含む)の通常ヒット後(カウンターだとダウン)後に⇧Ⓚを連携。簡単に割り込まれはするが、ヒット時のみに限定すれば、相手もそれほど手を出していこうとは考えないはず。

で、⇧Ⓚもヒット確認し➘Ⓚ。この連携は非常に強いので、いろんな選択肢が生きてくる。つまり⇧Ⓚさえ当てることができれば接近戦では優位に立て、ここまでの流れはその一例というわけだ。これを中心に⇧Ⓚ↓投げとしたり、⇧Ⓚ↓⇦Ⓑ↓⇧Ⓚ…というようなバリエーションをうまく展開できればアスタロス(ロック)はタキやソフィーティアに負けないぐらいの接近戦が可能となる。

ただロックは⇧Ⓚが早いのでいいがアスタロスのは遅いので、その点には注意。またロックの立ち上がりⒶはアスタロスのものよりリーチは劣るものの、出が早くカウンターヒットで崩すことが可能なため、⇧Ⓚから大いに連携させていきたい。さらに崩れ中に➘Ⓚ等入れることもできるが、回復されるので素直に打撃技を入れるよりは投げ技を狙ったほうが効果的だ。もちろん、それもあくまで選択肢の一つだが…。ちなみに⇨Ⓑの近距離カウンターヒットでも同じことが言える。



近距離技⇦Ⓑ、⇨Ⓚのヒット、これでひるませて…、



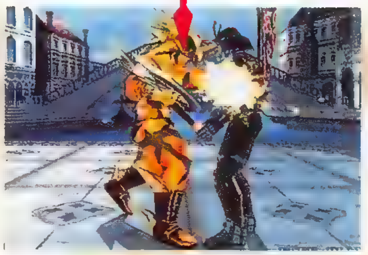
⇧Ⓚを繰り出す。ロックのは早いので幾分安心。



ショルダー…。この一連の流れから選択肢が派生していく。



ロックなら立ち上がりⒶのカウンターヒットを狙い…、



次に打撃を出してもいいが、投げ技のほうが効果は高い。

もしかして永久パターン!?

前のページと重複する部分があるかもしれないが、ここからは〝追い打ち〟というテーマに絞って説明していこう。

だいたいこのゲームの追い打ちというと空中コンボもしくはバウンドコンボ(受け身で回避不可の場合)、そして回復不能の〝崩れ〟中に打撃技を叩き込むかの3種類だ。

まず空中コンボはアスタロスの場合だと投げ(浮いている相手にⒷ+Ⓖ)を使うことになり、⇧Ⓑの最大ホールドをヒットさせるか⇦Ⓑ+Ⓖで投げて浮かすかの2タイプ。空中投げのないロックの場合は⇧(⇩)方向走り中Ⓑで代用するのが一般的で、これはバウンドコンボの範疇に入る。

また、この2キャラのみの特典としてあるダウン投げ(アスタロス⇩Ⓑ+Ⓚか⇩Ⓐ+Ⓑ、ロックは⇩Ⓐ+Ⓖか⇩Ⓑ+Ⓖ)があるが、これを確定させよるなら⇨Ⓚと⇨Ⓑ+Ⓚのカウンターヒット後が堅い。ロックのみは⇧Ⓑのヒット後でも確定させることができる。ただダウン投げはそれほど威力はないので、それを求めるなら確定ではないが⇧(⇩)走り方向中Ⓑで追い打とう。

さて、こういったスタンダード(?)なもの以外で、知る人ぞ知るアスタロスのみに許された非常に特殊なコンボがある。使うのは⇦Ⓑ+Ⓖ。これで放り投げた後に空中投げが確定するのは何度も述べたとおりだが、実戦でそれを素直に入れるのは実はかなり勿体ない。なぜならバウンドでダメージを稼ぐ投げ技なのに、途中で拾ってしまうことにより空中投げのダメージ(たいして高くない)しか入らないからだ。だが、もしバウンドダメージがしっかり入ったとしたら?そう、シビアながらバウンド→空中投げとなるタイミングがあるのだ。

さらに、こちらが2P側から乱入、相手がアスタロス、ナイトメア、フィールド際以外という条件が揃えばバウンド→立ち投げとすることができ、ここで⇦Ⓑ+Ⓖとすると…。一応ループさせることができるが、投げ抜けされるので〝永パ〟にはならない。ただ、この場合の投げ技はコマンド投げを使わないかぎり横投げになるので、それを入れるだけでも高威力だ。ちなみタイミングのほうはバウンドを拾うからと言って、決して遅くはない。感覚としては「ギリギリ空中でつかめない」ぐらいでちょうどいいだろう。

ま、空中投げの威力的には大したことないので、⇧(⇩)走り中Ⓑで追い打つほうが実戦的であることは間違いない。



ロック、アスタロスのⒷ投げはガードインパクトされないのだ。



条件が揃えば立ち投げに。君は何回ループさせられる?



ゲージに注目。バウンド威力が入っているの分かる?



安定の追い打ち技はこれ。⇧の最速はちょっとムズイ。

P.S.GAMEST Q&A G Q:なぜ、彩京トレカの広告はホットギミックの裸カードばかりなのか?イヤ〜ン/東京都 P.N.スカーダ君 A:言ってみれば男子のサガって奴だな。男は常に女体の裸体に心を奪われてしまうものなのだ。裸広告を見る…、そこに隙が生じる…、すかさずトレカを売ってしまうっ!←

自分のことばかりじゃダメよ

ソウルキャリバー 対戦基礎講座

第4回：連携技を使った2択への対処

自分の動き以上に重要なのは、相手への対応。相手キャラの技をしっかり覚え、的確に対処できるようになろう。

担当：ちゃっきー

第4回となる今回は、各キャラの持つ連携技への対処を考えてみよう。

連携技への対応を考える上でまず基本となるのは、各キャラの連携技を覚えること。派生技の属性、そして連携技の終了ポイントを覚えておけば、無駄なダメージを抑えることができるはずだ。

しかし、それだけでは対応しきれない連携技も存在している。そこで、ここではそんなキツイ連携技への対処法を中心に攻略していこう。

派生技が2択になっている場合

もっとも代表的な例となるのがこのケース。同じ連携始動技から中・下段両方への派生を持っているような技の場合、対処が非常に難しい。

①タイミングでガードする

派生技が2択になっていても、両方が同じタイミングでくることは少ない。つまりその誤差を利用すれば、両方ガードすることも可能なわけだ。

タイミングでガードできる連携2択の例を左に挙げてみたので、参考にしてほしい。

②ダメージ効率を考える

両方ガードするのが厳しいなら、ダメージが低いほうを捨ててしまうのも1つの手。例えば中段への派生が浮かし技であった場合にはそちらを重視し、立ちガードに専念してみよう。そのほか、ガードしたときに反撃が入りやすいほうを重視するのも悪くない。

ただ、もちろん相手が裏を突いてくる可能性もある。結局は、相手のパターンを読んで対処するしかないのだが…。

③下段ガードインパクト

中・下段が同じタイミングなら、下段ガードインパクトで両対応も可能。ナイトメア&ジークのデキスターホールド後の2択などがそれだ。

しかし、連携をガードしながらの下段ガードインパクトは、相当の慣れが必要。相手が連携を途中で止めてくる可能性もあるので、自信があるとき以外は控えておこう。

キャンセルを使った2択の場合

もう1つ厄介なのが、キャンセルを使った2択。こちらも、まずは技を覚えておくことが先決だ。

①メイルシュトローム（ナイトメア&ジーク立ち途中Ⓐ Ⓐ）

本来特殊中段から下段へと流れる連携技だが、2発目がキャンセル可能。そこからの立ち上がり攻撃や投げ、アップトスなどで2択を迫る。

しかしこれ、慣れさえすれば対応することは十分に可能。1発目をガードしたらすぐにしゃがみガード、2発目がきたらガード後に反撃。キャンセルでも同様のタイミングでできる限り早く技を出せばOK。この場合しゃがみ状態になるので、立ち途中、あるいはしゃがみ技で反撃していこう。慣れればこれでキャンセルからの攻撃を潰すことができ、ナイトメア側に残された選択肢はガードインパクトorガードといった消極的なもののみとなるわけだ。

1発目をくらってしまった場合は少し辛くなるが、こちらも早い中段技を出せば同じことが可能。この場合タイミング的にしゃがみ状態にならないので、立ち技で反撃することになる。

この方法に慣れないうちは、キャンセルをあらかじめ読んでおき、決め打ちで技を出してしまうのも1つの手。1発目をガードしていれば、キャンセルに対して確定の反撃技を叩き込むこともできるぞ。

②峰炎（御剣・⇧or⇩方向走り中ⒷⒶⒷ）

斜め後ろ方向走り中からの振り上げ→横斬り→振り下ろしの3段技。3発目がキャンセル可能なほか、2発目から霞の構えに移行することもでき、なかなか厄介だ。

まずは（1〜）2発目をガードした場合。これは、発生の早い技で割り込むのがベスト。2〜3発目の間にはかなりの隙間があるため、簡単に割り込むことができる。即座に反応するのはやや厳しいが、癖をつけてしまえば問題ない。

しかし、ここで気になるのが霞の構え。御剣の体が少し下がるため、短い技はスカされてしまうのだ。発生の早い技の中でも、ややリーチのあるものを使っていこう。

さて、次に（1〜）2発目をくらった場合だが、こうなるとかなり状況が悪い。2〜3発目の間に割り込むことはできず、ある程度読みで対応していくしかないだろう。

堅くいくなら、ひたすらガード。キャンセルを見ても不用意に手を出すようなことはせず、その後の2択に備える。このとき、Ⓖボタンを押しながらⒶやⒷを連打しておけば、投げ抜けを兼ねてくれるぞ。ただ、もちろん下段が来る可能性もあるので、しゃがむことも考えに入れておきたい。

キャンセルを完全に読んだなら、決め打ちで技を出していく。やや危険を伴うが、一度読み勝てれば相手もキャンセルを使いにくくなるはずだ。



2発目が来ても来なくても、同じタイミングで技を出せばOKだ。



1発目をガードしたら、2発目を警戒して即座にしゃがみガードに移行。



霞への移行も考え、発生が早く、かつそこそこリーチある技で反撃。



御剣の峰炎は、（1〜）2発目をガードしていれば簡単に割り込める。

タイミングでガードしたい4つの連携例

マキシ：ⓀⒷ〜ⒶorⓀ



タイミングが似通っているためガードしづらいが、一応Ⓐ（下段）のほうが遅い。くらって痛いのは、発生の早いⓀ（中段）のほう。

マキシ：⇩Ⓚ〜ⒷorⓀ



下段のほうが発生が早い珍しいケース。Ⓚ（下段）はくらっても痛くないので、捨ててしまってもいいかも。Ⓑ（中段）は浮かし技だ。

キリク：⇧or⇩方向走り中Ⓐ〜ⒶorⒷ



Ⓑ（中段）への派生に比べ、Ⓐ（下段）はかなり発生が遅めになっている。慣れればモーションを見てからでもガードできるはずだ。

シャンファ：Ⓐ+Ⓑor⇧ⒷⒶ



連携自体が別の技だが、1発目のモーションが酷似しているため見分けがつかない。下段のほうが遅いので、しっかりガードしよう。

やらしい本あります。攻略もつけて今こそ君に！

ゲーメスト増刊

GAMEST EXTRANUMBER NO.239

DIGITAL・MINT デジタル ミント



人気美少女パソコンゲームのビジュアルを満載してお届けするゲーメストムック新機軸！ことぶきつかさ描き下ろし表紙。



制作担当:TMRリーダーのちょっとイイはなし

煩悩全開でお贈りする『デジタル・ミント』は、たまらない内容が盛りだくさん。美少女たちの魅力がココに大爆発!!

定価690円　絶賛発売中



©studio.e.go!　©アイル

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.67

For Season. イラストレーションズ



話題のパソコン美少女ゲーム『For Season.』の設定資料集がついに登場！魅力溢れるキャラクターたちのイラストや貴重な線画などをメインに、ゲーム攻略まで掲載して『For Season.』の魅力を完全収録!!

制作担当/ぷにょのちょっとイイはなし

For Season.のゲーム中に使用されたCGはもちろん、通常では口説くことのできないキャラクターの攻略まで載せちゃってるんだから、もしかしたらメーカーさんに怒られちゃうかもしれないんだよね。エッチなイラストがいっぱいだよ～ん。

©GIGA 1998.

本体価格2000円+税

11月6日発売

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.68

Lag イラストレーションズ

Win95&98

魅力的なキャラクターたちのイラストや原画、ゲームをプレイしても見ることができない貴重なラフイラストを満載した充実した内容で、『Lag』ファンに贈る永久保存版!!



制作担当/TMRリーダーのちょっとイイはなし

18禁ＰＣゲームなんだけどね、珍しく格闘要素が入ってるわけよ。主人公が自分にふさわしい恋人を求めて闘うのよ、時には女の子とも。ほんでね、表紙は描き下ろしのイラストなのよ。他にもゲームのCGやラフ、原画が満載の一冊なわけ。

©AARU

本体価格2000円+税

絶賛発売中

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.65

リエゾン・イラストレーションズ

本体価格2000円+税　絶賛発売中

Win95&98

記念すべきゲーメストムックのご乱心シリーズ第1作。

©BELL DA



新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST



「生き残り」よりも「協力」を…

SPIKEOUT™

スパイク・アウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

ステージ1最大の難関ともいえるエリア5までを完全フォロー!!

担当：MVP&伊勢猫
協力：まさ兄

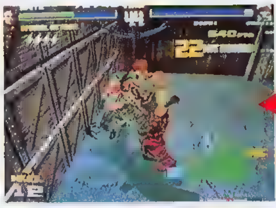
第二回 協力プレイの心得

知って得する情報から、気をつけておきたいことまでネタ満載!?　担当：伊勢猫

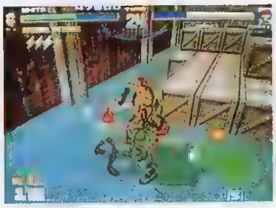
「掴み」で楽勝!?

これまでにも、対ボス戦での有効な闘い方や誘導パターンを紹介してきたが、これに協力プレイならではの「掴み」を使った必勝パターンを合わせていけば、ボスを楽勝で倒していくことができる。

具体的な「掴み」を使った必勝パターンのやり方自体は意外に簡単で、まずいずれかのプレイヤーがボスを掴んでその動きを止めるのがパターンの第一段階。後は残ったプレイヤーがB連打のコンビネーションでボスを殴り続けていくだけでOK！



打撃のやられ中に再度、掴みを決めることができるので後は繰り返し。



1人がボスを捕まえているところへともう1人が殴りかかっていけば…、



羽交い締め中によろける攻撃をヒトさせるとダウンするぞ！

ただし、ボスを殴る度に掴みは外れてしまうので、掴んでいる側のプレイヤーは常にボス方向へとレバーを入れておくことが必要。こうしておくことで「殴り→掴み→殴り…」となるため、一切の反撃を受けることなく効率よくダメージを与え続けられる。

とはいえ、まずはボス以外を倒してしまわないと始まらないのも事実…。各エリア毎の攻略パターンを参考にして同時に出現するザコを先に倒してしまうか、地形を有利に利用してボスを分断してから掴みパターンへとはめていくようにする必要がある。

また、例外的にステージ1のラスボス（エリア6）のように、打撃のやられモーションを特殊な無敵移動で抜けてくるボスに対しては、この掴みを使ったパターンが通用しないので注意しておくこと。

正しい味方の助け方

多人数で協力プレイをしていて「知らないうちにダメージを受けている…」なんて経験をしたことのあるプレイヤーは多いこととは思う。

実はこれ、敵ではなく味方の攻撃に巻き込まれてダメージを受けているケースがそのほとんど…。特にシチュエーションとしてありがちなのが、「1カ所に集まった状態で敵を複数のプレイヤーで倒している場合」がそれで、味方同士の攻撃がお互いにヒットしないとはいえ、攻撃で吹っ飛んだ敵や投げに巻き込まれてしまうこともしばしば…。敵に攻撃をくらっていなくとも味方の攻撃に巻き込まれてしまっては意味がなく、結果として余計なダメージを受けてしまう上にこれが結構痛い。



吹っ飛んできた敵をくらうだけでこんなにダメージが入ります。

したがって、味方が敵に囲まれているから…といってそれに殴りかかるのでは本末転倒。手助けをするどころか、悪くすれば体力の少ない味方に止めを刺してしまうことにもなりかねない。

はやる気持ちも分からないではないが、味方の手助けをしていくのであれば、掴みからの投げやレベル3チャージのグロッキー攻撃を使っていくのが基本。投げで敵を味方のいる方向へと投げないのは当然として、間違ってもレベル4チャージの吹っ飛ばしを味方のいる方向へ向かって使っていくようなことだけは避けていくように心掛けよう。

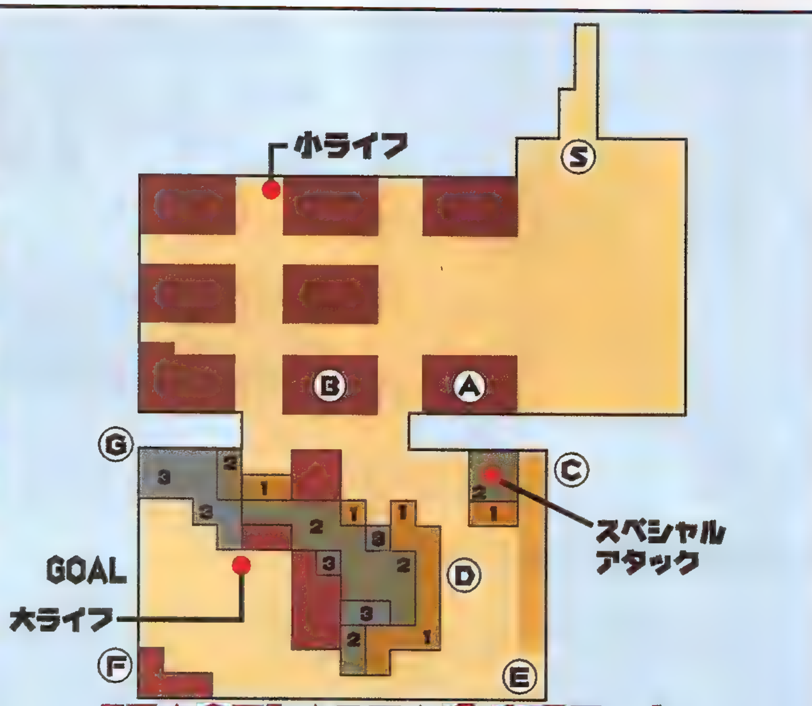


敵に囲まれている味方を手助けするのであれば投げで加勢するのが基本。



味方が敵に囲まれてピンチ！これでは小さな親切が大きなお世話に…、

P.S.GAMEST Q&A G　Q：オラタンの中ボスが倒せません。ドル・ドレイでの攻略のヒントをアドバイスしてください。／埼玉県　山下建太君　A：コアが開いたらRT+CW、あとは右ウェポンだけでOK！注意点としては最初の攻撃で相手の体力を50%以下にしないことかな。（GED）



STAGE1 AREA4 出現データ

	S	7 (2+3+2)(パイス、ハンマー、小ライフ)
1	A	1
	B	0+2
	C	0+2+1+1+1+0 (小ライフ)
	D	0+2+0+1+0+1
	E	+1+0+1+1
2	F	1+1
	G	1+0+1+1+1+0+0+1
	F	+1+1
3	F	BOSS+4 (大ライフ)

囲まれてヤバめ

スタート直後はいきなり敵が多く、中には武器を持っている奴もいてかなり厄介だ。

結局は基本に忠実に、
①転ばす
②投げる
をうまく使っていくしかないが、ここで押さえていきたいのが「仕留める」ということ。敵1体をしつこく狙って、1人1人を確実に倒していくのが重要だ。敵の数を減らして安全にしていこう。

位置的には、なるべく背後にまわられないように、スタート地点の広いところで戦うのが理想。パターンとしては、まず転ばしていくのを優先し、そこからもれた相手をコンビネーションや投げで仕留めていこう。この時に、一気に決めずに3発でやめてもう1度コンビネーション等、なるべく大ダメージを奪っていこう。

この開幕ラッシュさえ抜ければあとは楽勝だ。

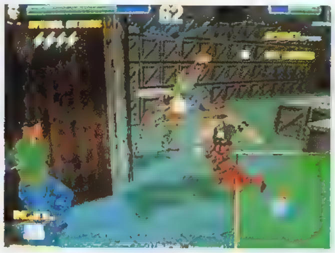

スタート地点で慎重に対処していこう。突っ込むと死ぬぞ。

倉庫内は地形を使え

倉庫の中に入ると、木箱がそのまま障害物と考えていいので、地形を使って1度に相手にする敵の数を減らしていける。こういう狭い地形ならば、手前の敵を転ばせると、その奥にいる敵は攻撃してこない。つまり敵は敵を乗り越えられないのだ。

しかし、こっちは投げで後方の敵を巻き込めるし、コンビネーションで押していっても非常に安全である。

また、1つ高い木箱の相手は、基本的にその段差からは攻撃してこないので、木箱から降りたところを攻撃できる。先手を打っていける上に、木箱にひっかかるのでコンボも入れたい放題なわけである。楽勝だね。


囲まれないのはいいことだ。目の前の敵をきちんと始末しよう。

ワンポイントテクニック

その① アイテムをゲット

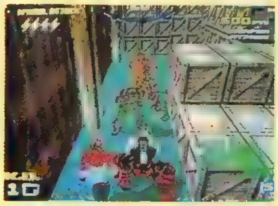
このエリアは、ただでさえ回復アイテムが多いのに、倉庫にはアイテムが3つもあるのだ。いずれも一見気づかないところにあるので見逃さないように。特に救急箱（大）はジャンプしないとダメだぞ。


ここの回復はジャンプで取ることができる。方向をミスるな!!

その② ハンマーが使える

エリアの最初のほうでザコが落とすハンマーは、通路の狭くなる倉庫で大活躍する。

まわりを囲まれる心配のないボス戦の手前の通路で「ガツン」と使えば、手前の敵を倒しつつ気絶も誘え、相棒が気絶した相手を攻撃できる。1方向のみの対処でいいので、リーチが重視されるのだ。ボス戦でも有効利用しよう。


ハンマーで「ガツン」。狭いうえに遠距離から攻撃できるのだ。

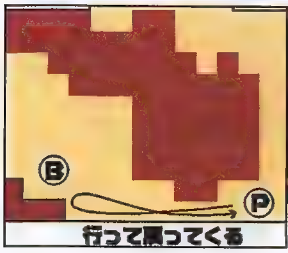
◀STAGE1 AREA4▶ BOSS

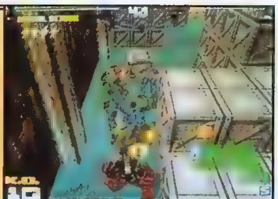


対BOSS戦
誘ってボコせば面白い。

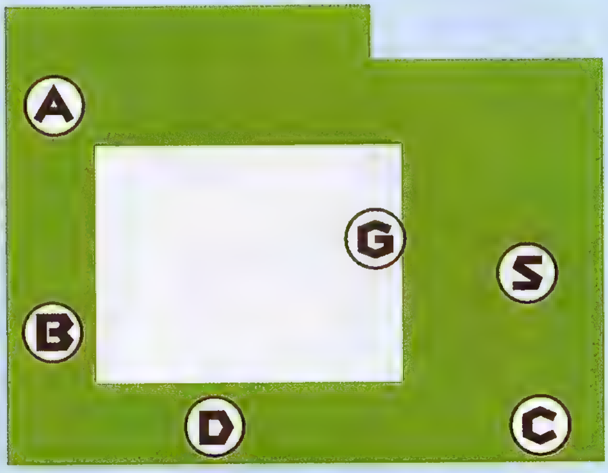
道中のところでも触れたが、このエリアは狭い通路がメインなので、ボス戦もそれを使わない手はない。ボス戦になったら手前の通路を使って、単体を相手にしていけばいい。

ボス本体は掴まれた時にレバガチャで振りほどけば基本的にビートボタン連打でかなりイケる。相棒がハンマーを持っているなら、それも使えば本当に楽。体力回復も多いので、このエリアをクリアする時は両者ともに体力MAXになっていよう。




通路までおびき寄せれば乱戦になることなく相手にできる。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：ゲーメストを買い始め約3カ月、バックナンバーなどでよく見るダーメストってなんぞ?／千葉県　P.N.スペポン狂信者君　A：昨年の200号記念の付録の事。その当時の本誌のパロディ企画付録ですな。とりあえずバックナンバーを買って自分の目で確かめよう！（編集部）



STAGE1 AREA5 出現データ

S		3
1	A	3
	B	2
2	A	0+1(スパナ)
	B	1+1+1(大ライフ)
	C	0+3+1+1+1+1+1
3	C	1
	D	BOSS×3、ザコ3(バイス、スパナ、小ライフ、大ライフ)

狭い通路での立ち回り方

エリア5はスタート直後に広いスペースがある以外は細い通路を進んでいく1本道の分かりやすいステージ。

このため、周囲を敵に囲まれることなく先へと進んでいくことができる半面、今までのように端からザコを殴っていったのでは、側面方向から殴られてしまう。そこで登場となるのが、レベル4チャージの吹っ飛ばし攻撃。狭い通路に密集しているザコを吹っ飛ばして押し戻していくことで、残った数人を相手に普段と同じように闘っていける。


ダウンしている敵を踏み越えて来られないことをうまく利用していこう！

また、ダウンさせた敵を踏み越えてこちらへと近づいて来られない…といった特性をうまく利用していけば、より簡単。具体的には、集団から突出したザコをB+Cや投げでダウンさせ、バリケードを作ってチャージ開始。後は起き上がってくる所へと合わせてボタンを離していけばいい。

対ボス戦への下準備を整える

狭い道なりに出てくるザコを順番に倒しながら進んでいくと、ザコが出現してくるパターンの関係で丁度ポイントCの手前あたりで闘っている最中にボス×3が背後から出現してくる形になる。

しかし、この位置関係からそのままボス戦へとなだれ込んでしまうと、地形の関係でエリア3のような囮を使ったボスを分断する戦法は使えないため、3体のボス+ザコ×4の合計7人を相手にかなりつらいボス戦を強いられることになってしまう…。


いくらダウンするからといって、合計7体を一度に相手するのは無謀…。

しかし、ザコの数が少なくなってきた…と思ったら、図-1のポイントBとCの中間にある曲がり角まで後退。ボス出現に備えれば、ボスを誘導して有利な状況を作ることが可能。勢い余ってザコをすべて倒してしまうと格段にボス戦がつらいので、このことを忘れずに頭に入れておこう。

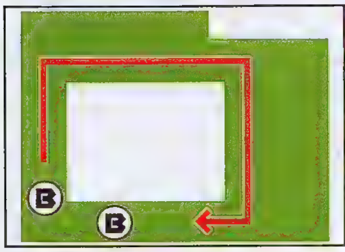
◀STAGE1 AREA5▶ BOSS

対BOSS戦



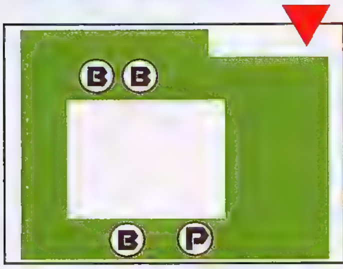
B+Cでダウンさせて、起き上がりに打撃をうまく重ねていけば、意外と楽勝?!

まず、ボス出現と同時にプレイヤーがするべきことは走って逃げること…。図-1矢印に沿って、とにかく逃げていくと自然とボスを1+2に分断できている。うまく逃げられていれば正面方向の位置(図-2)にザコ×4+ボス×1が残って、後ろからボス×2が追ってくる形になっているので、そのまま立ち止まらずに正面のザコ×4+ボスに突っ込んで倒していく。





ボス出現を合図にとにかく時計回り方向へ走って逃げまくっていけば…、




自然と敵を分断することができている。各個に撃破していけば楽だぞ！


エリア5のボスを投げるならCで背後に回ってからJ・B投げが安定だ。

さて、ボスと闘っていく上での注意点としては投げの一部が効かないこと。体重が重いためか、抱え上げるモーションの投げは潰された上にダメージを受けてしまうので要注意(背後ジャンプ投げはOK)。その代わりといってはなんだが、このエリアのボスはザコ扱いの判定を持っているため、チャージ攻撃や投げでなくともダウンをさせていくことができ、起き上がり際の長い無敵時間も持っていない…といった特徴がある。

個々の体力も実はそれほど高くはないので、B+Cをうまく使っていけば問題ない。

P.S.MESSAGE G

中平正彦先生の原画集とか出たらうれしいです！／和歌山県　P.N.虎君　◆リクエストありがとうございます。中平先生の原画集ですが、新声社の雑誌に描いてきたイラストは11月に発売を予定。「RYU-FINAL」にすべて収録する予定ですのでお楽しみに。(まるが)



厳陀羅

「厳陀羅」とは人間の体数千体により作られた木偶人形である。その特殊な製造法により生み出された肉体は、特異なまでの頑強さを誇る。

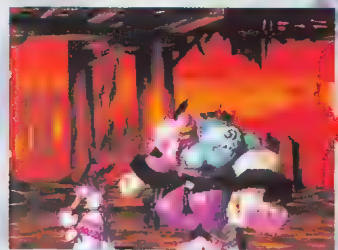
忍びもまたサムライの主役

サムライスピリッツ新章 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃

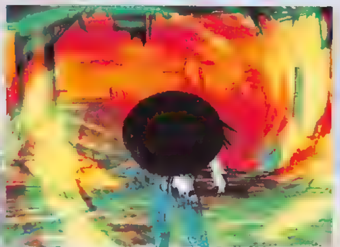
SAMURAI SPIRITS 2 TM

全キャラ全特殊技表公開！羅刹半蔵の投げ連携、炎邪火月の狂覚醒からの派生も紹介。投げマニア、追加入力マニアも必見。

担当：ギィ









厳陀羅出現条件

3～6ステージで最終戦突入時、その前のラウンド終了時の残りタイムが設定値以上で出現。

ステージ	残タイム
3	36以上
4	32以上
5	28以上
6	0以上

CPU戦中に突如乱入してくる、常軌を逸した巨大なキャラクター「厳陀羅」。

その出現条件は「3～6ステージで勝負が最終戦にもつれ込んだとき、その前のラウンド終了時の残り時間が設定値以上」のときに、通常の最終戦のかわりに、乱入してきた厳陀羅との1本勝負になる。

ステージごとに設定されている残りタイムは表の通りだ。

つまり、通常の2本先取の3本勝負だと、勝ち→負け、または負け→勝ちで、2本目終了時の残りタイムが設定値以上だと出現する。

ただしステージ6では残り時間に関係なく出現するぞ。

逆にすべて2－0のストレートで勝ち進めば出現しない。

なぜ、こんなことを書くかと言えば、この厳陀羅、かなり強い。巨大な体軀はだてじゃなく、攻撃を当ててもひるまず、投げやそれに類する必殺技、秘奥義もほとんど通用しない。また、その巨体を生かしたガード不能の攻撃が非常に多いのも特長。しかも、負けると後のない1本勝負。

ストレートで厳陀羅と対面せずに済ませるか、あえて修羅の道へ足を踏み込むかはキミの自由である。



攻撃を受けても一切ひるむことのないその巨体。



その巨体から繰り出される攻撃は破壊力絶大。ガード不可も多い。



炎邪火月の秘奥義「狂覚醒」は、発動モーション自体に攻撃判定があるが、このまま放っておくと何もせずに終わってしまう。発動後、いずれかのボタン(複数のものもある)を押すことで、様々に派生していくのだ。

発動後Aは中段で、唯一発動ヒットから連続技になるが、A、B、Cはこの後再び発動モーションをとり、A、B、C、Dに派生させることができるが、いずれもガードされたときの（Bに至ってはヒットしても）スキが大きく、反撃必至なのでおすすめはできない。

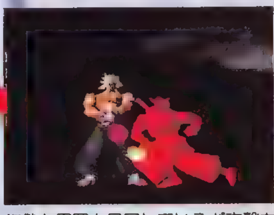
おすすめは、ガード不可3連撃のA+Bか、しゃがんでいる相手も投げる移動投げのB+C。連続技ではないがまず回避されない。

C+D、A+C、B+Dも攻撃後のスキは皆無なので問題はない。


発動がヒットした場合はB+Cのつかみがおすすめだ。

おもしろいのがA+Dで、仁王立ちしてしばらく周囲を眺めているが、ここに攻撃を受けるか、しばらく放っておくと、一歩ごとに爆発を起こしつつ、フィールド上をでたらめに走り回り（もちろんコントロール不能）。一応ABCD同時押しでキャンセルできるが、放っておくとB+Dと同様に吹っ飛んで相手の頭上めがけて落ちてくる。

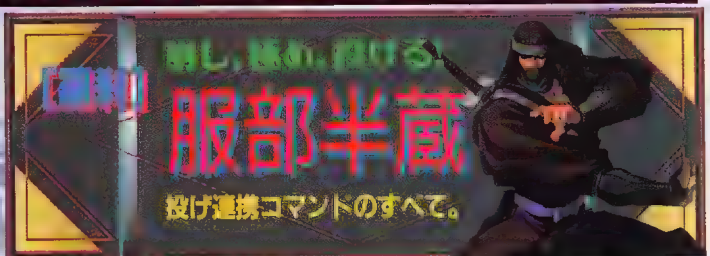
見た目にも楽しいのでとりあえず試してみよう。


悠然と周囲を見回しているが攻撃を受けると、


暴走開始。爆発しながら、でたらめに走り回る。

Ⓐ	中段3連撃	再度発動ポーズ後、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、いずれかへ派生可能。
Ⓑ	下段3連撃	再度発動ポーズ後、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、いずれかへ派生可能。
Ⓒ	3連ダイブ	再度発動ポーズ後、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、いずれかへ派生可能。
Ⓓ	肩を落として泣いた後、爆発。	
Ⓐ+Ⓑ	ガード不可3連撃。	
Ⓑ+Ⓒ	しゃがみも掴める移動投げ。	
Ⓒ+Ⓓ	爆発後反動で前方に吹っ飛び、体当たり。	
Ⓐ+Ⓒ	走ってから泣いて爆発、相手めがけて落下。	
Ⓑ+Ⓓ	爆発後反動で上方に吹っ飛び、相手めがけて落下。	
Ⓐ+Ⓓ	周囲を見まわし、爆発しながら暴走後、大爆発して吹っ飛び、相手めがけて落下。	

狂覚醒発動（←↓↙B+C）からの追加入力



完全技表といいながらところどころに「?」のあった、羅刹半蔵。実はそのすべてが、各種投げからの追加入力技だったのだ。そのすべては図の通りである。

図のコマンドは、A>Bのようになっているところは順番に、ABとなっているところはAB同時押しなので注意。

また、コマンド受け付けのタイミングは、ほとんどが「その技（モーション）が始まってからダメージを与えるまで」の間。

つまり、「罰」から「麟」なら肘関節を極めるまでに素早くA>B>C>Dと押し、「麟」から「断」は、肘関節を極めて、「麟」のモーションに入ってから肩関節を極めるまでの間にコマンドを入力する。入力が遅れるのはもちろん、3段以上の連携の場合は次のコマンド入力を始めるタイミングにも気をつけよう。

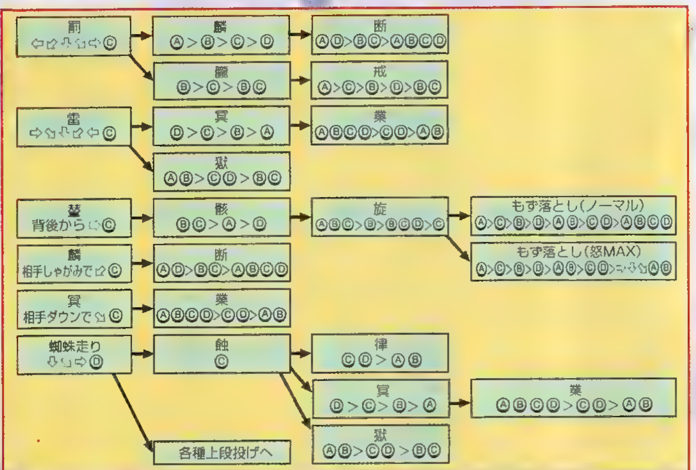
とにかくコマンドもタイミングも体（指）で覚えてしまおう。全てを覚えるのは大変だが、威力が段違い&格好いいのでマスターしよう。


「幽」での背面取りなどから狙える背後投げの「蟄」から、


肩関節を極めるまでに入力、「骸」へ。


「旋」で胸に刃を突き立て、


そして最後はもず落としへ。すさまじい破壊力。



半蔵（羅刹）連携投げ表

→こむことが圧倒的に多かったけど、最近は編集部にあるゲームで調べることが多い。どちらにしても、対戦ゲームなら特に外でやりこまないとなかなか高いレベルまではいけない。基板があればタダでできていいってものでは全然ないですね。これは変わらない真理。（ぜんじ）



覇王丸は様々なB攻撃に「返し」をつけることができる。

覇王丸

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
飛燕返し	基本しゃがみⒷ中にⒷ	上段	共通
突き	↘B	中段	共通
豪柄	↘Ⓒ	中段	修羅
豪柄	↘Ⓒ	中段	羅刹
踏み込み下段斬り	➡➡Ⓐ	下段	修羅
踏み込み下段斬り	➡➡A	下段	羅刹
斬り下ろし	突き↘Ⓑ中にⒷ	上段	共通
下段柄打ち	⬇A	下段	修羅
下段柄打ち	⬇Ⓐ	下段	羅刹
中段柄打ち	↘Ⓐ	中段	共通
斬り上げ①	➡➡Ⓑ中にⒷ	上段	共通
踏み込み縦斬り	➡➡B	上段	修羅
踏み込み縦斬り	➡➡Ⓑ	上段	羅刹
薙ぎ払い	基本立ちⒷ中にⒷ	上段	修羅
背後薙ぎ払い	背後立ちⒷ中にⒷ	上段	共通
背後飛燕返し	背後しゃがみⒷ中にⒷ	上段	共通
疾風連斬	基本立ちⒷ中にⒷ	上段	羅刹



しゃがみ状態から長い突きを繰り出す「水月突き」。

牙神　幻十郎

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
「極横断」	↘↘Ⓑ	中段	共通
「水月突き」	しゃがみ中に↘Ⓑ	中段	共通
「膝骨砕き」	⬇Ⓐ	下段	共通
「撲撃襲打」	↘Ⓐ	中段	共通
「地擦り斬り」	➡➡Ⓐ	下段	共通
「極縦断」	➡➡B	上段	共通
「水月抉り」	↘Ⓑ	中段	共通
「膝蹴り臓腑打ち」	➡➡Ⓒ	中段	共通
「斬殺旋」	↘↘Ⓐ	上段	共通
「破落戸蹴り」	↘C	中段	修羅
「蹴り足博徒殺し」	⬇Ⓒ	下段	羅刹



転がったり跳ね回ったり忍者顔負け。羅刹のは挑発の「いけてなーい」

リムルル

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
張弓突	➡➡Ⓐ	中段	共通
裂地斬	➡➡B	上段	共通
空円蹴	↙Ⓒ	中段	共通
跳蹴	↘C	中段	共通
飛び越し（前）	➡➡Ⓓ	ガード不可	共通
飛び越し（後）	⬅⬅Ⓓ	ガード不可	共通
中段避け　AT　氷柱斬り	しゃがみ中↘Ⓑ	上段	共通
中段避け　AT　屈伸打頭	↘↘Ⓒ	－	共通
ヒット時		中段	共通
双掌破	しゃがみ中↘Ⓒ	中段	共通
背振斬	⬅⬅Ⓐ	上段	共通
北風蹴	背を向けてしゃがんで↗Ⓒ	中段	共通
「いけてなーい！」	Ⓐ+Ⓓ	挑発	羅刹
速下段	⬇Ⓒ	下段	共通
滑地蹴	背を向けてしゃがんで↘Ⓒ	下段	共通
天舞脚	背を向けて⬆Ⓒ	上段	共通
くるくる！飛翔頭襲	回転中に➡Ⓒ	中段、ダウン	共通
くるくる！怒寒蹴り	回転中に⬅Ⓒ	中段	共通
くるくる！双掌破	回転中にⒸ	中段	共通
くるくる！兎脚突	相手背後で回転中にⒸ	中段	共通
くるくる！氷柱斬り	回転中にⒷ	上段	共通
くるくる！無敵連回転	回転中にⒹ	ガード不可	共通
くるっと！後転強力撃	後転中にⒷ	中段	羅刹
くるっと！後転跳躍襲	後転中に➡➡Ⓒ	中段	羅刹
下段避け　前転天抱襲	前転中に⬆Ⓒ	中段	羅刹
中段避け　前転屈伸打頭	前転中に↘↘Ⓒ	中段	羅刹
飛翔頭襲	➡➡Ⓒ	下段	修羅
〃	➡➡Ⓒ	下段、ダウン	羅刹
立位背身短脚	しゃがみⒸ中にⒹ	下段	共通
座位背身短脚	立ちⒸ中にⒹ	下段	共通

すべての技を使いこなせ！

全キャラ全特殊技表

サムライの主役は通常技。レバーとボタンの組み合わせで個々の技の使い分けを楽しもう。

さて、前回おすすめした、アスラ斬魔伝を楽しむうえで欠かせないレバー入れ技（特殊技）。今回は全キャラの、全特殊技表を公開。中段攻撃、下段攻撃、ガード不可技や多段攻撃、特殊移動に挑発まで、実に様々。中には一部の攻撃をかわしながら攻撃するものもあり、必殺技以上に使いこなしが重要だ。

修羅と羅刹との違いにも注意。一部の技が違っているだけでなく、キャラによっては全く異なっている場合もある。半蔵、火月、蒼月、磐馬、色などは、修羅と羅刹で全く別のキャラと考えていい。

また、表にのっていないが、➡A、➡Bは全キャラ共通で持っている。これらは一般に、リーチの長い攻撃、大きく踏み込みながらの攻撃になり、威力も通常より大きいものが多い。特に➡Bは、一撃で体力の4分の1から3分の1を奪う破壊力を持つ、まさに「大斬り」。刹那の見切りで適切な技を選択し、たたき込む。

これぞサムライの醍醐味だ。



早く、リーチの長い突き技「アサク=アラク」

アスラ

動作名	コマンド	属性	剣質
ロツァラ　羅刹名「アサク=アラク」	↘Ⓑ	中段	共通
サキュルフ　羅刹名「マウ=キュラト」	↘Ⓒ	上段	共通
リーヴ　羅刹名「テラウ=クロト」	⬇Ⓒ	下段	共通
セネロフ　羅刹名「レアブ=マ」	➡➡Ⓐ	上・上	共通
イルティス　羅刹名「ルエギル=グプス」	➡➡Ⓑ	中→中	共通
ハティリル　羅刹名「ビ=ラータ」	➡➡Ⓒ	中・上	共通
エレス　羅刹名「レイビュート」	⬇↘➡Ⓒ	ガード不可	修羅
レタグ=ラグ	⬇↘➡Ⓒ	ガード不可	羅刹



二刀流だけあって、2段攻撃の多い色。ガードを揺さぶれ。

色

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
ユガル　ナークーン	↘Ⓑ	下・上段	羅刹
ニーロートゥパラ　［尼羅鳥鉢（華）］	↘C	中・上段	羅刹
ティークシナーカインチ	⬇Ⓑ	中段	羅刹
クムダ　［句文羅（華）］	⬇C	下・下段	
ソーマ　［蘇摩］	➡➡Ⓑ	上段	羅刹
パドマ　［波曇摩（華）］	➡➡C	上・中段	羅刹
ニカルナースーリヤ	↙Ⓑ	中段	羅刹
ナーガ　［龍］	↙C	中・中段	羅刹
ナヤーユ　ワーユ	↘↘Ⓑ	上・下段	羅刹
ウトパラ　［優針摩（華）］	↘↘C	上・下段	羅刹
プンダリーカ　［芬陀利華］	⬅⬅Ⓒ	上段	羅刹
プラティサンクヒヤーニローダ　［択滅］	⬅↗⬇C	ガード不可	羅刹
第十八の斬り	↘Ⓑ	中段	修羅
第四十一の斬り	↘C	中・上段	修羅
第二の斬り	⬇Ⓑ	中段	修羅
第百十の斬り	⬇C	下・上段	
第三の斬り	➡➡Ⓑ	上段	修羅
第四の斬り	➡➡Ⓒ	ガード不可	修羅
第一の斬り	↙Ⓑ	中段	修羅
第八の斬り	↘↘C	上・下段	修羅
第五の斬り	⬅⬅Ⓑ	上段	修羅



右京といえばやっぱりこの「百日紅」。スライディングだ。

橘　右京

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
春夢二連華	⬅↗⬇↘➡Ⓑ	ガード不可×2	
百日紅（さるすべり）	↘↘Ⓒ	下段	共通
踏み込み斬り	➡➡Ⓐ	下段	共通
鞘打ち下段払い	⬇Ⓒ	下段	共通
飛びこみ斬り	↗Ⓑ	中段	共通
こじり打突	↘Ⓒ	中段	共通
かちあげ鞘打ち	➡➡Ⓒ	上段	共通
夢想二連斬り	➡➡B	上・上段	共通

炎邪 火月



軸ずらしから背で体当たりをくらわす「破吼山」。かなり使える。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
肘打	↘Ⓐ	中段	羅刹
紅蓮拳	↘Ⓑ	中段	羅刹
飛炎拳	↘Ⓒ	中段	羅刹
踏み潰し	↓Ⓒ	下段	羅刹
焔突き	→→Ⓐ	中段	羅刹
怒火撃	→→Ⓑ	中段	羅刹
破吼山	→→Ⓒ	中段	羅刹

風間 蒼月



斬りつけつつ軸移動する「夢月刃・表」。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
月刺	↘Ⓐ	中段	修羅
逆月刃	↘Ⓑ	中段	修羅
月嶺脚	↘Ⓒ	中段	共通
流月刃	↓Ⓑ	上段	修羅
月沈脚	↓Ⓒ	下段	修羅
旋月刃	→→Ⓐ	上段	修羅
月下旋月刃	→→Ⓑ	下段	修羅
月砕脚	→→Ⓒ	中段	修羅
夢月刃・裏	Ⓐ+Ⓓ	上段	修羅
夢月刃・表	Ⓑ+Ⓓ	上段	修羅
バク転	←←Ⓓ	―	修羅

水邪 蒼月



自ら背を向けることができる水邪蒼月。ここからの専用攻撃もあるぞ。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
弧鎌（これん）	↘Ⓐ	中段	羅刹
襲突（しゅうとつ）	↘Ⓑ	中段	羅刹
空翔（くうしょう）	↘Ⓒ	中段	共通
祓鎌（ふつれん）	↓Ⓐ	下段	羅刹
影薙（ようてい）	↓Ⓒ	下段	羅刹
螺旋（らせん）	→→Ⓐ	上段	羅刹
撃衝（げきしょう）	→→Ⓑ	中段	羅刹
影祓（えいふつ）	背後↓Ⓒ	下段	羅刹
振り向く	←←Ⓓ	―	羅刹

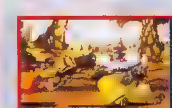
柳生 蟹馬



にこやかに横っ飛び「象躍」。何となく納得。歯が命らしい。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
鉛蹴り	↓Ⓒ	下段	修羅
打ち下ろし手甲（パンチ）	→→Ⓑ	中段	修羅
鉄肘落し	↘Ⓐ	中段	修羅
圧破（アッパー）	↘Ⓑ	中段	修羅
頭進突	↘Ⓒ	中段	修羅
象躍	→→Ⓒ	中段	修羅

カラクリ 蟹馬



巨大化した拳でぶん殴り、吹っ飛ばす「崇歯直拳（スーパーストレート）」。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
カラクリ弐位鬼苦（ニーキック）	しゃがみ中↘Ⓒ	上段	羅刹
カラクリ圧破（アッパー）	↘Ⓐ	中段	羅刹
カラクリ追い討ち兵頭（ヘッド）	↘Ⓑ	中段	羅刹
カラクリ駄々児腕々（ダダッコワンワン）	→→Ⓑ	上段	羅刹
カラクリ繰流繰流鬼苦（クルクルキック）	↘Ⓒ	中段	羅刹
カラクリ顔面兵頭（ヘッド）	→→Ⓐ	中段	羅刹
カラクリ崇歯直拳（スーパーストレート）	→→Ⓒ	上段	羅刹
カラクリ崇歯圧破（スーパーアッパー）	↘↘Ⓒ	中段	羅刹

八角 泰山



空中で槍を回転させ、停止する羅刹の「空天槍」。なかなかトリッキー

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
柄頭打ち	↘Ⓐ	中段	共通
突き	→→Ⓑ	中段	共通
地薙ぎ	↓Ⓑ	下段	共通
泰山吼	→→Ⓒ	中段	共通
石頭	↘Ⓒ	中段	共通
槍廻脚	↙Ⓓ	中段	修羅
回天槍	↘↘Ⓑ	上段	修羅
空天槍	↓↘→Ⓑ	中段	羅刹
爆槍砕	↙Ⓑ	中段	羅刹

ナコルル



やっぱりあったナコサマー。早くて頼りになるぞ。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
天破脚	↘Ⓒ（しゃがみで↘Ⓒ）	上段	共通
空鷲脚	ジャンプ中↓Ⓒ	中段	共通
弧空裂脚	ジャンプ中→Ⓒ	中段	共通
二連撃（縦～下段）	↘↘Ⓐ	上・下段	修羅
二連撃（中～縦）	↘↘Ⓑ	中・中段	修羅
円舞蹴	↘↘Ⓒ	中段	共通
速中段（修羅）	↘Ⓐ	中段	修羅
昇跳馬脚（修羅）	↘Ⓒ	中段	修羅
急下蹴（修羅）	↓Ⓒ	下段	修羅
弧円蹴、一撃目（修羅）	↘Ⓒ	中段	修羅
弧円蹴、ヒット後二撃目	ヒット時のみ自動発動	中段	修羅
流閃光風斬（修羅）	→→Ⓐ	中段	修羅
螺旋翼破（修羅）	→→Ⓑ	上段	修羅
速中段（羅刹）	↘Ⓐ	中段	羅刹
昇跳馬脚（羅刹）	↘Ⓒ	中段	羅刹
急下蹴（羅刹）	↓Ⓒ	下段	羅刹
弧円蹴、一撃目（羅刹）	↘Ⓒ	中段	羅刹
弧円蹴、ヒット後二撃目	ヒット時のみ自動発動	中段	羅刹
流閃光風斬（羅刹）	→→Ⓐ	中段	羅刹
螺旋翼破（羅刹）	→→Ⓑ	上段	羅刹
強撃単掌	→→Ⓒ	中段	羅刹

ガルフォード



プラズマファクト時のみ使えるガード不可の「HLK」。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
ローリングスラッシュ	→→Ⓐ	上段	共通
グランドローリングスラッシュ	→→Ⓑ	下段	共通
スピニングローキック	↓Ⓒ	下段	共通
スラッシュエルボー	↘Ⓒ	中段	羅刹
ライジングサマー	プラズマファクト中に↘Ⓒ	中段	羅刹
トルネードキック	↙Ⓒ	中段	羅刹
ライジングシュート	↘Ⓒ	中段	修羅
ライジングニー	↘↘Ⓒ	中段	羅刹
HLK	プラズマファクト中↓↙←Ⓒ	ガード不可	羅刹
HLU	HLK中にⒸ	中段	羅刹
HLF	HLK中にⒹ		羅刹
プラズマフィスト	プラズマファクト中→→Ⓒ	上段	羅刹
プラズマフラッシュ	プラズマファクト中←Ⓒ	上段	羅刹
ライトニングスライド	↘↘Ⓒ	下段	修羅
ライトニングボレー	↙Ⓒ	中段	修羅
ライトニングダイブヘッド	→→Ⓒ	中段	修羅
ライトニングヘッド	↑Ⓒ	中段	修羅
ライトニングサマー	↘Ⓒ	中段	共通
バク転	←←Ⓓ		共通
ミドルローリングスラスト	↘Ⓑ	中段	羅刹
ミドルアッパースラッシュ	↘Ⓐ	中段	羅刹

服部 半蔵



羅刹の背面取りジャンプ「幽」。ここから背後投げを狙え。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
「虚」	↓Ⓐ	下段	羅刹
「燕」	↙Ⓒ	中段	修羅
「空」	→→Ⓑ	中段	共通
「廻」	↓Ⓒ	下段	羅刹
「闇」	↓Ⓑ	中段	共通
「影」	↘Ⓑ	中段	修羅
「凶」	→→Ⓒ	ガード不可	修羅
「幻」	↓Ⓒ	下段	修羅
「双」	→→Ⓐ	上段	羅刹
「幽」	→→Ⓓ	―	羅刹
「背」	←←Ⓓ	中段	修羅
「背」	←←Ⓓ	中段	羅刹
「崩」	↘Ⓑ	中段	羅刹
「衝」	↘Ⓐ	中段	共通
「流」	↘Ⓒ	中・中段	修羅

風間 火月



かの強力対空が復活「狂炎牙」だ。しかも中段としても使える。

動作名	コマンド	攻撃属性	剣質
焔裁き	↘Ⓐ	中段	修羅
飛炎拳	↘Ⓒ	中段	修羅
踏み潰し	↓Ⓒ	下段	修羅
双炎牙	→→Ⓑ	上・上段	修羅
怒火撃	→→Ⓒ	中段	修羅
狂炎牙	↘Ⓑ	中段	修羅
バク転	←←Ⓓ	―	修羅

イヅナだけ　抜けられないのは痛すぎる

今回もクリティカル特集。コンボや読み合いでなく、よろけの形態そのものをすべて網羅してみた！

東京都　カムイマニア君

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッド オア アライブ プラスプラス™



ある意味ムック向きかも…
クリティカル技大全集
担当・マディオス・トン

今回のデドアラ＋＋は、またもやクリティカル関連のネタからスタート。前回までは、それらの基本的なこと、もしくは起こりうる攻防に終始してきたが、もう少し細かくクリティカル時の「よろけ」について解説していこう。

例外的なよろけは何を意味するか？

前にもチラッと説明したが、クリティカル時のよろけの形態と性能は、厳密に分けていくと10種類前後にも及び、実戦ではそれに技ごとの性能も加わるため、完全にすべてのことを把握するのは事実上不可能と言わねばならない。

そこでまずは、大元となる下の4形態を覚えることから始め、他のものはそこから派生と考えたほうが混乱も少ないはずだ。しかし、それに当てはまらない特別なよろけももちろん存在する。

例えば「しりもち」などがそうで、これはほとんどのキャラの⇨Kのカウンターヒットで発生する。ただ間合いが離れて回復も容易だ。

また「ダウン」は厳密には3種類あり、立ちながらよろけて前に倒れるものと後ろに倒れるもの。それと腹を押さえ、倒れるものがある。後者の場合は足位置によってキャラが後ろを向きクリティカルDHが出ないので、攻撃側は非常に有利だ。

腹やられ



カウンターを伴って中段技を当てると、この「腹やられ」になる。よろけた側の姿勢は「前屈み」とほぼ同じで、回復は多少難しいが、実戦でできないレベルではない。特徴として、このよろけは「カウンターのみで発生する」クリティカル技ではほぼ出ず、多くはしゃがみ状態ヒットで「前屈み」になる技のカウンター時に出るようになっている。つまり肘系の技のカウンターヒット時が、実戦では最も多く見ることができるはずだ。なお、ダウンするものとは分けているのでご注意。

前屈み



⇨P（に限らないが…）をしゃがみ状態の相手にヒットさせた際に発生するよろけ。手動での回復が最も簡単で、しゃがみ状態でよろけるため上段技がすかる。例外的に上段も当たる「前屈み」もあり、ザックのマッハビーストの途中のキックがそうだ。もちろんこれはそれなりの特典で、コンボを作る際の選択肢の幅が広がって有利。ちなみに表では都合上ひとまとめに「前屈み」としているので、実際に自分で出して確認してみてほしい。ただ、言うまでもなく数的には少ないけどね。

ふらつき



数あるよろけの中で、これの解釈が一番難しい。なぜなら回復不可能なもの（ふらつき1）と可能なもの（ふらつき2）の2種類があるからだ。もちろん不可能なほうが発生させるのが困難で、カウンター時のみクリティカルの中段技が多い。対して可能なものはしゃがみ状態、ノーマルヒットでもクリティカルを発生さすことができたりするので、実戦的と言えば実戦的だ。どちらも、足下をふらつかせながら後退するが、2のほうが距離も出てリアクションが多少オーバーになっている。

頭やられ



ノーマルヒットでクリティカルを誘発させた際に発生するよろけ。「頭やられ」という名称の由来としては、頭のほうを撃たれて状態が伸びきっているように見えるから。ノーマルヒット以外でも、カウンターヒットのみで誘発するものにもこのよろけが出るようになっており、回復は困難で実戦レベルでは不可能。もちろん、それゆえに発生させる機会は少ない。ノーマルヒットで発生するものは、カウンターヒットすると浮くので、すぐに見分けてしかるべきコンボをいれよう。

P.S.INFOMATION　G
●デドアラ募集●5・7・5の形式で、デドアラに関する川柳を送ってください。下ネタや「あまりにも品がない！」というものはダメ。微妙なラインにあるものはポイントが高いかも。すべてはモチトツ氏が判断します。アンケートハガキと同じ宛先で「デドアラ」係まで。

表から考察すること

前ページや表を見て、細かいよろけの性質の違いが分かったとして、問題はそれをどう実戦で生かすか？

1つはキャラごとのクリティカルに対しての得意、不得意が分かり注意すべき技に的を絞ることができる。例えばゲン・フー。このキャラは一般的に得意とされているが、中でも挑領（⬉P）が中段でノーマルヒット誘発、「頭やられ」という点から性能が良いと考えていい。しかしコマンドの性質上、しゃがみ状態からしか出ないのでしゃがみP、もしくはしゃがみダッシュからの連携に注意する、といった具合だ。当然これは技の出の早さも考慮しなければならないが、回復が『×』と出て、中段であったりカウンターを必要としなかったら警戒すべき対象になる。

もう1つはよろけさせられた場合に、リスクの高いクリティカルDHを出すかどうかの比重を、よろけ方で変化させることができるはず。つまりレバガチャ回復が可能なのに毎回CDHを入れていたり、回復が不可能なのにレバガチャをしたりといった無駄な行動を少なくすることができる。もちろん、すべての選択肢を相手の状態やバランスで使い分けた上での話だが…。



回復できないのにレバガチャは無意味。PDHに集中！



より警戒すべき技がどれか？表から考えてほしい。

デドアラ 川柳批評

久々に…というか初めてシモネタをまったく感じさせない正統派川柳。ハヤブサと少しでも対戦をしていれば、この気持ちはよくわかります。

初期のころは「飯綱落としはコマンドも難しいし仕方ないかな…」と思っていましたが、さすがにこの時期になるとうまい人が多いためか、イメージが強いようですね。

ただ、川柳のほうは話言葉になりすぎて、川柳らしい言葉というか、韻がなさすぎます。ま、飯綱落としという単語だけで始めたかったのでしょうが、それでは字余りになってしまいます。それに対する苦肉の策といったところでしょうか。ウム、3点。

技名	コマンド	性質	クリティカル発生条件	よろけ形態	回復
かすみ					
浮天刃	⇧Ⓟ	上段	カウンター	頭やられ	×
無影刀	⇨⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・頭やられ	○・×
連・疾	ⓅⓅⓀ　（3発目）	上段	ノーマル	ふらつき2	○
残月刀	ⓅⓅⓅ　（3発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・頭やられ	○・×
霧刀	⇖Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
飛龍脚	⇧Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
旋	Ⓟ+Ⓚ	上段	ノーマル・カウンター	ふらつき1	×
疾	Ⓗ+Ⓚ	中段	ノーマル	ふらつき2	○
旋・霞蹴り	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	中段	ノーマル	頭やられ	×
ザック					
マッドビースト	ⓅⓅⓀⓀⓀⓀ　（6発目）	中段	ノーマル・カウンター	ダウン	○
	ⓅⓅⓀⓀⓀⓀ　（3・4・5発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み	○
マッドハウンド	ⓅⓅ⇩ⓀⓀⓀⓀ（3・4・5発目）	下段	カウンター	ダウン	○
アッパー	⇖Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
ソーククラブ	⇩⇖⇨Ⓟ	上段	ノーマル	ふらつき1	×
ライジングヒールキック	⇧Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
ティー・カウ・トロン	⇨Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み	○
ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ　（2発目）	中段	カウンター	ダウン	○
スピニングヒールキック	⇩⇖⇨Ⓚ	中段	カウンター	ダウン	○
デーモンラッシュ	⇖ⓀⓀⓀⓀⓀ　（1・2・3・4発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み	○
	⇖ⓀⓀⓀⓀⓀ　（5発目）	中段	ノーマル	ダウン	○
リュウ・ハヤブサ					
柳影刀	⇘Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき1	×
天突	⇧Ⓟ	上段	ノーマル	ノーマル	×
空旋刃	⇦Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
連刀撃	ⓅⓅⓅ　（3発目）	中段	カウンター	ふらつき2	○
光輪脚	⇦Ⓚ	中段	しゃがみ	前屈み	○
鳩尾蹴り	立ち上がり　Ⓚ	中段	しゃがみ	前屈み	○
蒼空	Ⓟ+Ⓚ	上段	ノーマル・カウンター	ふらつき2	○
	逆立ち中　⇖Ⓚ	中段	しゃがみ	前屈み	○
バイマン					
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
ジャブ・ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
ストームバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ　（3発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
ニーリフト	⇨Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ	中段	カウンター	ダウン	×
レイ　ファン					
前招	⇙Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
斜飛肘撃	⇧Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき1	×
攔紮衣	⇖Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
翻身単鞭	⇘Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ダウン	○・×
双風慣耳	⇨⇦Ⓟ	中段	ノーマル・カウンター	ダウン	×・×
当頭砲	⬇⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
玉女穿梭	ⓅⓅ⇨Ⓟ　（3発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
連環抱頭推山	ⓅⓅ⇦Ⓟ　（3発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
抱頭推山・前招	⇦ⓅⓅ　（2発目）	上段	カウンター	頭やられ	×
青竜双按	Ⓟ⇖Ⓟ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
揪地竜	⇙Ⓟ	中段	カウンター	腹やられ	○
抱虎帰山	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段	ノーマル・カウンター	ふらつき1	×
ゲン・フー					
撑掌	⇧Ⓟ	上段	カウンター	頭やられ	×
挑領	⬉Ⓟ	中段	ノーマル	頭やられ	×
単把	⇨⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	×
丹鳳朝陽	⇖Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
懐抱頑石	⇦Ⓟ	中段	しゃがみ	前屈み	○
側踹脚	⇘Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
鶏腿	➡Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	頭やられ・腹やられ	[illegible]
弾腿	⇖Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
蛇出洞	⇖ⓀⓅ　（2発目）	中段	カウンター	腹やられ	○
半旋風	⇧Ⓚ	中段	しゃがみ	ふらつき2	○
箭疾歩	⇨⇨ⒽⓅ	中段	カウンター	腹やられ	○
虎撲把	Ⓟ+Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ダウン	×・○
双飛脚	Ⓗ+Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
揚把	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段	ノーマル	ふらつき1	×
ティナ					
ナックルアロー	⇘Ⓟ	中段	ノーマル・しゃがみ・カウンター	ふらつき1	×
エルボースマッシュ	⇧Ⓟ	中段	カウンター	ふらつき1	×
バックチョップ	⇙Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
マシンガンラッシュ	ⓅⓅⓅ　（3発目）	中段	カウンター	頭やられ	×
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ　（2発目）	中段	しゃがみ	前屈み	○
ダッシュアッパー	⇨⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・頭やられ	○・×
ダブルアッパー	⇨⇨ⓅⓅ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・頭やられ	○・×
バース					
ライジングエルボー	⇨⇘Ⓟ	中段	カウンター	頭やられ	×
ジャブフロントキック	ⓅⓀ（2発目）	中段	しゃがみ	前屈み	○
ボディフック	⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ダウン	○・×
エルボーバット	⇙P	上段	カウンター	ふらつき2	○
モンゴリアンチョップ	⇘Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき1	○・×
ヘルシザース	⇘ⓅⓅ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター・ノーマル	ダウン	×
テキサスチョップ	⇦Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
ショットガンチョップ	⇦ⓅⓅ（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・ふらつき2	○・○
ニーリフト	⇘Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
地獄突き	Ⓟ+Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
ベアシザース	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ・⇙Ⓟ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター・ノーマル	ダウン	×
ジャン・リー					
ナックルアッパー	⇙Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき1	×
バックフック	⇧Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき2	○
折檻チョップ	⇙Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
スゥエイジャブ	⇘Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき1	×
フラッシュターン	⇦⇦Ⓟ	上段	ノーマル・カウンター	ふらつき2	○
ソニックフック	Ⓟ⇘Ⓟ　（2発目）	上段	カウンター	ふらつき2	○
ソニックブロー	Ⓟ⇩Ⓟ　（2発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
ソニックアッパー	Ⓟ⇩ⓅⓅ　（3発目）	上段	カウンター	頭やられ	×
ボディアッパー	⇨ⓅⓅ　（2発目）	上段	カウンター	頭やられ	×
フラッシュフック	⇨⇘Ⓟ	上段	カウンター	ふらつき2	○
ハイシンニーキック	⇘Ⓚ	上段	ノーマル	頭やられ	×
スナップキック	⇨Ⓚ	中段	カウンター	頭やられ	×
シンニーキック	Ⓗ+Ⓚ	中段	カウンター	ダウン	×
あやね					
連刃飄針	ⓅⓅ⇨Ⓟ　（3発目）	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
螺旋刀	⇙Ⓟ	中段	しゃがみ	前屈み	○
孤影爪	⇨ⓅⓅ	中段	しゃがみ	前屈み	○
風斬刀	⇖Ⓟ	中段	カウンター	ふらつき1	×
風斬龍舞	⇖Ⓟ⇦Ⓟ	中段	しゃがみ	前屈み	○
地雷衝	⇖⇖Ⓟ	下段	カウンター	ダウン	×
飛龍脚	⇧Ⓚ	上段	カウンター	頭やられ	×
迅雷脚	⇨Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
曳光斬	Ⓟ+Ⓚ	上段	カウンター	ふらつき2	○
捷・綾音蹴り	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	中段	ノーマル・しゃがみ	ダウン	×
共通					
	ジャンプ中Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
	起き上がり時Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
	起き上がり時⇩Ⓚ	下段	ノーマル・カウンター	前屈み・しりもち	○・○
	⇨Ⓟ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・腹やられ	○・○
	⇖Ⓚ	中段	しゃがみ・カウンター	前屈み・しりもち	○・○

※「回復」はあくまでレバガチャで、なおかつ実戦レベルでできるかどうかです。できる→○　できない→×

※同じ技で連携に組み込まれていたりするものは、どちらか1つに省略しています。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：エスプレイドのいろりはやられた後、復活するとき何と言ってるの？／沖縄県　P.N.DDT改めDSC君　A：ケイブ広報の平澤氏によると、いろりは「めっちゃいたいわぁ」と叫んでいるそうです。いろりって、見た目とは裏腹に、意外にガラの悪い性格だったりして…。（こーじ山下）

あやね

もう君のゲーセンにあやねはいるはずだ。とりあえずどのように動かせばいいのかを見ていこう。

担当：かっちん

あやねというキャラクターは相手に背を向けながらの攻撃を得意とし、その捕えにくい動きを利用しつつ…という細かいことをダラダラ言うよりは、実戦で使えそうな技を見ていくことにしよう。

まずは打撃技からチェック

とりあえず基本の打撃技から。定石どおり中段と下段を多用していく。

●**孤影爪（⇨PP）**

1段目がカウンターかしゃがんでいる相手にヒットすればクリティカルヒットで2段目までつながる。すると相手は浮いてくれるので曳光覇神砕（P+KP⇩K）か重い相手には迅雷龍槍脚（⇨KK）を入れる。正面を向いているときの基本コンボとしよう。また、2段目をディレイで出すことも有効。


孤影爪からの空中コンボは積極的に狙ってもいい。

●**迅雷狼槍脚（⇨K⇩K）**

前号では1段目の迅雷脚からのクリティカルヒット後の変化をフローチャートで紹介してみたが、単純に2段目の下段を狙いたいがための決め打ちで使ってもいい。これは完全に読まれるまで有効。また、似たようなノリで螺旋裏地脚（⇦P⇩K）もいい。

●**地雷炎陣（⇧⇧P⬇K）**

下段→下段のコンビネーション技。この技も相手に読み切られるまで使っていい。まずは使ってみよう。

とまあ、有効な固有技はこのあたりで、これに基本となるしゃがみPと立ちP（曳光斬を含む）をからめていく。


やはり下段攻撃は有効。相手に対応されるまでは使っていい。

投げの有効性を知ろう

あやねは背を向けることが多いせいか常に動いていたほうが攻めのリズムがいい。よって、DHの餌食にもなりやすい。まあ、このあたりはデドアラの世界では共通の事柄であるが、積極的な投げがこの一見手詰まりに見えるDHの壁を撃ち破ってくれる。ほかに下段攻撃もDHに対する打開策であるが、やはり強烈な投げを使わない手はない。


大ダメージと広い間合いを取るなら投げは華蝶乱夢。

で、オススメの投げとしては、華蝶乱夢（⇩⇖⇦H+P）か霧惑い（⇖H+P）がいい。華蝶乱夢はコマンドに時間がかかるが広い間合いと大ダメージがオススメの理由。逆に霧惑いは抜けられない簡単なコマンド投げとしては、安定したダメージを提供してくれる。ただし、霧惑い自体にダメージはないので追加の打撃をたたき込む必要がある。

背後を取ったあとに入れる打撃技は、飛龍脚（⇧K）→双覇脚（⇨⇨P⇨K）が確定となる。前号でも紹介したが、重要だからもう一度紹介しておく。


霧惑いからは飛龍脚が入る。そこから双覇脚で安定。

背を向けてどうするの？

さて、お次はあやねのメイン？となる相手に背を向けてからのバリエーションを考えてみよう。まあ、極論は何をやっても良く、要は読みが当たるかどうか。そこで、いざとなって迷わないためにも、ある程度は行動をしぼっていこう。


背後からは裏孤影で浮いてくれるのが理想的な展開。

まずは打撃から。ここは裏孤影（敵に背を向け⇩P）の1点で押す。理由は、ここで相手に立ちガードかDHをしてくればこちらのOHが決まるからだ。なお、裏孤影がカウンターヒットか相手がしゃがんでいれば曳光覇神砕が空中コンボで入る。

そして、オススメの狙い技が闇鴉（敵に背を向け⇨H）だ。OHだが、なかなか対応しづらく中段攻撃に見えてしまうプレイヤーもいる。ダメージも高く、決まる相手であれば積極的に使うこと。


背を向けてからは闇鴉を狙いたいが相手次第か。

打撃技、OHと来れば最後の選択肢はディフェンス。文字通りDHも敵に背を向けた状態からでも使っていこう。とうぜんターゲットは打撃技で押し返してくる相手だ。

ということで、ここまで来ればデドアラマニアの君ならもう気づいただろう。そう、背を向けているからといって特別な行動を取る必要はなく、いつもの3すくみの相性が引き継がれているだけである。

結局、いつもの自分のペースで動いていく。そして、ちょっとだけ相手に合わせる。それだけで君のあやねは華麗に舞ってくれるはずだ。

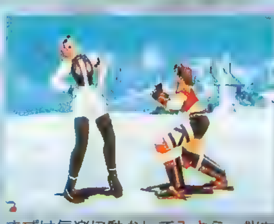
背を向けてからの有効技

●裏孤影（⇩P）	しゃがんでいる相手かカウンターを取るのが目的。
●闇鴉（⇨H）	立ちガードで固まっている相手かDHをしてくる相手に有効。
●DH	主に裏孤影でカウンターを取りにくい相手に有効。
●影月輪（⇨K）	背後版サマー。前を向いているときよりも格段に強い。

じつは使いやすいのだよ、うん

以上が基本的な動かし方と有効な技。これに前号紹介したクリティカルヒットをからめれば十分に闘っていける。初めのころは、相手に背を向けるテクニカルキャラなんて言っていたが、そんなに難しく考えるから動きが硬くなってしまうのだ（ゴメンね）。

あとはやり込んだ経験を生かして相手に読み勝てれば、勝利は不動のものとなる。デドアラ特有の心地よいテンポを知ってしまうと病みつきになるぞ。


まずは気楽に動かしてみよう。悩むのは後から。

反撃される技


孤影爪をガードしたら投げを入れておきたい。

あやねの技で強力だが反撃されてしまう代表格は孤影爪になる。返し技としては投げはもちろん、わりと早めの打撃技までは入ってしまう。まあ、あやねと対戦することになったのなら確実に反撃しておきたい技のひとつである。

なお、あやね側としては本文でも述べているようにディレイを使ってくることもあるので、そうなると返す側もやりにくくなる。ただ、ディレイなら早い技で割り込めて、出しきりだと割り込めない。あとは読みだね。

ゲン・フー

近距離戦時の中段攻撃の回転力がハンパじゃない。君も心意六合拳の攻撃力に酔いしれてみないか？

担当：善之字元帥

ゲン・フーは、強力な中段攻撃を数多く持つ打撃型キャラである。特に相手に密着しての連携の恐ろしさは筆舌に尽くしがたく、キャラ性能をフル活用すれば秒単位で相手を屠ることも珍しくない。

まずは別表を見ながら、使用頻度の高い技を確認しよう。

最強の中段攻撃～挑領～

別表に挙げた技の中でも、おそらく最も使用頻度が高くなるのが挑領（◆P）である。この技はしゃがみ状態から繰り出す中段攻撃なので、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃することができる上に、ノーマルヒットであれば相手の立ち、しゃがみ状態を問わずクリティカルヒットを誘発できるというメリットがある。

問題は、いかにしてスムーズにしゃがみ状態を作るかという点だが、これについてはやや遠めからしゃがみダッシュ（⇩⇩）で接近しつつしゃがむか、とりあえずしゃがみPを刻むようにするとよい。特に後者は、しゃがみPが相手にヒットしていれば非常に有利な状況になるので、執拗に狙っていってもいいくらいだ。



くといようだが、とにかく挑領は最重要技。常に狙っていこう。

挑領の裏の選択～投げ～

さて、確かにしゃがみP→挑領は強力な連携だが、こればかり繰り返しているとさすがに相手にも気付かれ、挑領をDHで取られたり、ガード後に投げられたりしてしまう。

そこで、挑領の裏の選択として、投げ技を加えてみよう。ここで使う投げ技としては、投げ抜けされない硬開三皇鎖（⇦⇨H+P）がいいだろう。この投げは間合いが広いので、しゃがみPが密着状態でヒットしたならその場でコマンドを入力してもきちんと投げてくれるのが強みだ。

硬開三皇鎖で投げたら、相手はダウンせず、こちらのほうが10フレーム先に動けるので、すぐに暴れる相手にはその場から弾腿→蛇出洞（⇨KP）でカウンターを狙い、様子を見てから動こうとする相手にはしゃがみダッシュで近寄ってふたたび挑領と投げで選択を迫ってみてもいい。



しゃがみPのヒット後、挑領ばかりを警戒している相手は…、



硬開三皇鎖につかまる。投げたあとも、さらに攻撃は続くのだ。

OHを使ってみる

ゲン・フーの場合、中段攻撃と投げがあまりにも強力なので、発生の遅いOHはあまり使いみちがないように思われる。だが、OHのメリットは打撃をとらえることと間合いが広いことにあるので、状況によっては非常に有効な選択になりえる。

たとえば、しゃがみPがやや遠めの相手にヒットしてしまい、その場から硬開三皇鎖を入力しても投げ間合いに入っていないようなときなどは、無理に間合いを詰めてから投げを入力すると相手に対応される可能性があるので、その場からOHを入力したほうが連携がスムーズになる。

また、こういったときのOHには、捲地風（⇩⇦⇨H）と揪腿（⇦⇨H）を使っていく。一応、捲地風は追加入力の猴形（⇦⇨H）まで入れれば大ダメージだが、2段目を抜けてくる相手には揪腿のほうがダメージを与えられることも覚えておこう。

また、もうひとつのOHである圧手（⇨H）については、発生が早いものの、通常時の確定技は単把（⇨⇨P）や盤肘（⇨P）程度なので、無理してまで狙う価値はないだろう（もちろんカウンター時はさまざまな技を狙っていけるが）。



投げ間合いに届かないときには、OHの捲地風を使っていこう。

とにかく接近することが重要

ここまでに説明した通り、ゲン・フーは相手に接近したときの連携が強力な半面、遠くからリーチの長い技で攻められることに弱い。そのため、ザックなどの遠距離戦を得意とするキャラと対戦するときには、ときおり烏牛擺頭（⇧⇨P）などのダメージが大きい技をちらつかせつつ、相手が手を出しづらいと感じたその一瞬の隙を逃さず接近しないと、いつまでたっても近寄ることはできないだろう。

このあたりの大技を散らすタイミングについては、匙加減ひとつで勝率に大きな影響を及ぼすので、試行錯誤を繰り返しながら何度も調整していくようにしよう。

対ゲン・フー戦 この技に反撃しろ！



跳領をガードしたら、すぐに投げで反撃しないと話にならない。

ゲン・フーと対戦するとき、ネックになってくるのが中段攻撃の跳領。ヒットすれば必ずクリティカルヒットが発生し、大ダメージは必至だが、実はこの技、ガードしたあと投げで反撃することができる。

ゲン・フー使いの多くは、しゃがみPのあと跳領と投げで2択をかけてくるはずなので、せめて読みが当たっていたときだけはきちんと反撃できるようにしておかないと、勝つことはおぼつかないぞ！

ゲン・フーの重要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃属性	発生フレーム	ガードされた後の隙	コメント	重要度
挑領	◆P	中段P	14	8	ノーマルヒット時は相手の姿勢を問わず、必ずクリティカルヒットが発生。当たりも非常に強い。	★★★★★
蛇出洞	⇨KP	中段KP	15	11	中段Kからのコンビネーション。やや遠くの相手にディレイをかけつつ出すといい。	★★★
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨PPP	中段PPP	12	5	近距離からとっさに出す技として使いやすい。ディレイをかけつつ使うこと。	★★★
烏牛擺頭	⇧⇨P	中段P	17	18	やや遠めからいきなり出してみるといい。ダメージ大。	★★
硬開三皇鎖	⇦⇨H+P	上段投げ	―	―	投げた後、相手がダウンしない上にゲン・フーのほうが先に動ける。	★★★★
捲地風	⇩⇦⇨H	上段OH	19	―	追加コマンド⇦⇨Hまで入れれば大ダメージだが…。	★★
揪腿	⇦⇨H	上段OH	14	―	捲地風を抜けてくる相手にはこちらを使おう。	★★★

発狂2ボスも実はザコだった

CHAOS HEAT

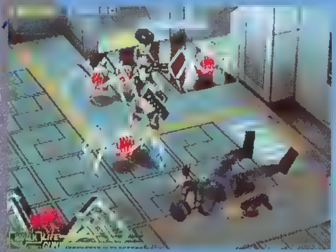
カオスヒート

担当：MVP

前号のステージ0を難なくクリアしたところで、今回は作戦の成否によってステージが分岐するステージ1を徹底攻略。願わくば隊員を助けて（作戦成功させて）ボス戦前にアイテムをゲットだ。

隊員援護イベントは、プレイ時間によって難易度が変わる

[illegible]

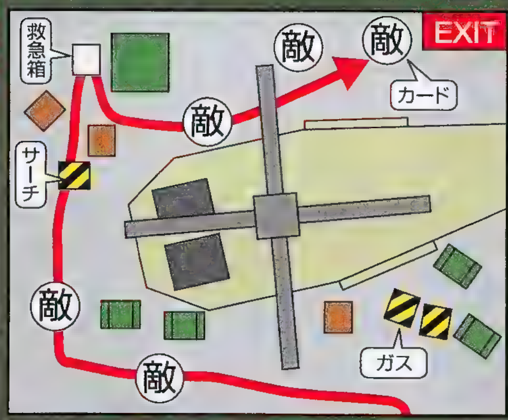


[illegible]

隊員援護を確実に成功させろ！
STAGE 1
～研究施設ロビー～

ステージ分岐を決める重要なイベント「隊員援護」があるこのステージ。重要なアイテムを確実に取り、無駄な時間を極力なくして急いで進み、イベントを迎えよう。

SCENE1 ロビー



1面のダメージを回復せよ

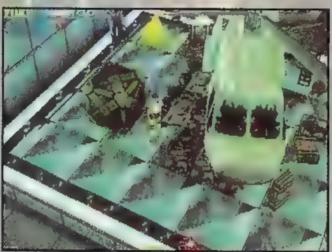
ステージ0のボス前で飛んでいたヘリが墜落し、ロビーにその姿を横たえているシーン1。このヘリの中からも敵が出てくるぞ。

このシーンにはアイテムとして、ガス、サーチミサイル、救急箱があるので、ステージ0でもしもダメージを受けていたら、絶好の回復ポイントとなる。

ステージ1では、このシーン以外ではライフ回復アイテムがほぼないので、ライフゲージが満タンじゃない場合は、確実に回復しておこう。

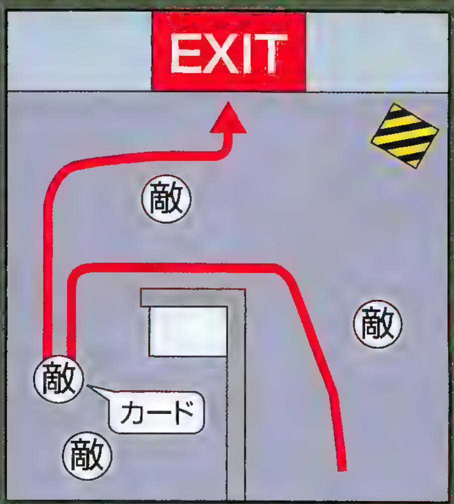
進行ルートとしては、まずはヘリの周りに転がっている爆薬をどんどん破壊しつつ進んでいこう。これでヘリをすぐに壊せるのだ。

そして、救急箱のあるところまできたら一度ストップ。最後の2匹のゾンビ警備員が青弾を撃ってくるので、手前のコンテナを盾にしつつ、青弾に当たらないようにゆっくり倒していこう。



このコンテナを盾にしつつ2匹のゾンビに対抗だ。

SCENE2 警備室



じっくりやるとミスりやすい

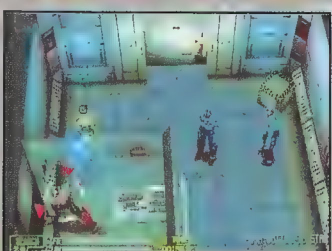
シーン2は警備室というだけあって、体を乗っ取られたゾンビ警備員が出現してくる。

普通に対処を考えると、手前のヤツから順に…と思うが、ここはどちらかというと、奥の警備コンピューターのほうにいる2体を優先し、敵が青弾を撃つ前に速攻で倒してしまったほうがいい。

このときに注意するのが、美月（ミツキ）の場合、近接攻撃になってしまうとダメージをくらいやすいということ。美月はパワーを溜めつつ歩いていって、やや遠目からショットで倒していくようにしよう。こうすれば青弾を撃たれることはない。

ヴォート、クラウスの2人は、一気に近接攻撃でいけばOKだ。

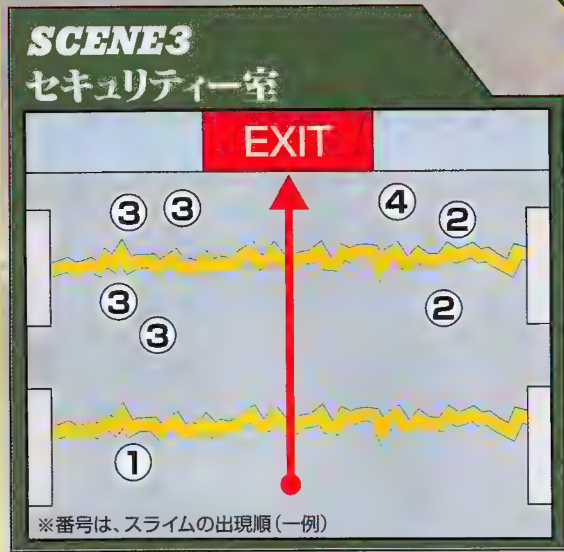
あとはセキュリティカードを取って出口に向かえばいいが、手前にいたゾンビ学者がそろそろ近寄ってきているので、「危ない！」と思ったら、きちんと倒したほうがいいぞ。

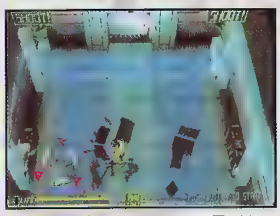


ここは一気に奥のゾンビ学者を倒していくのがいいぞ。

Q：メルティバインダーの使い方がわからない。／長野県　P.N.へっぽこ君　A：中に付いている針金を一度はずし、ゲーメストの真ん中のページに針金を挟み込むように元に戻します。無理に入れると本が傷むので、バインダー一冊あたりに半年分くらいを目安にして下さい。（グッズ）

イベント発生

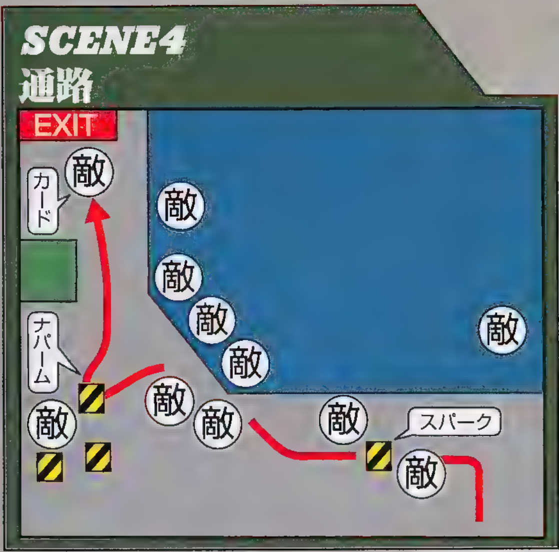



よく見ればすぐにわかるスライム。出現と同時に倒していこう。

床にご用心

シーン3では、レーザーで行く手を阻むセキュリティーシステムを破壊するイベントが待っている。素早く4つすべて破壊してしまおう。

このシーンで注意すべきは、床にさりげなく出現するスライム。毒液を飛ばしてくるので出現と同時に壊していこう。普通にプレイしてくればたいてい図の出現順でくるぞ。



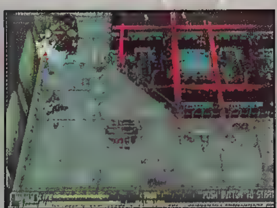
素早い鳥に振り回されるな

このシーンの敵の大半は鳥で、こいつらは近寄ってきてまとわりつかれると非常に厄介な相手だ。ゆっくり進んで1羽1羽仕留めていこう。

スタートの2羽を過ぎると、前方に2羽、後ろから1羽くる。ここはすべてに対処しようとするとまとわりつかれる可能性が高いので、多少慣れは必要だが、ショット、溜め撃ちを使いつつ正面に一気に抜けよう。こうすれば後ろの鳥はスクロールアウトできる。

さて、ここで手すりに乗っている鳥をすべて倒したら、アイテムのナパームを必ず取って進もう。

ラストは鳥とロボット。注意するのはロボットで、破壊可能なミサイル（超痛い）を連射してくる。まずは少し戻って鳥だけ殺していくといい。


ここまで戻って鳥だけ始末するのも有効。速攻で倒してもいいけどね。

重要イベント

第1次ステージ分岐ポイント

ここが運命の分かれ道 30秒間、隊員を救援せよ！



このイベントは、ステージの分岐に関わるので非常に重要。タイトルの横にも書いたように、プレイを開始してから素早くここまでこれれば、イベント自体の難易度も比較的優しくなる。とにかく素早さを重視し、このイベントを迎えよう。

また、任務に成功すればアイテムをゲットできるので、ぜひ成功させたい。

さて、図を見てもらえばわかると思うが、ザコはわらわら出ているようで、実は4カ所からしか出ていない。したがって、この出現ポイントを見て敵が出てきたらショットで破壊、というのを行えば、かなり楽に成功させられる。

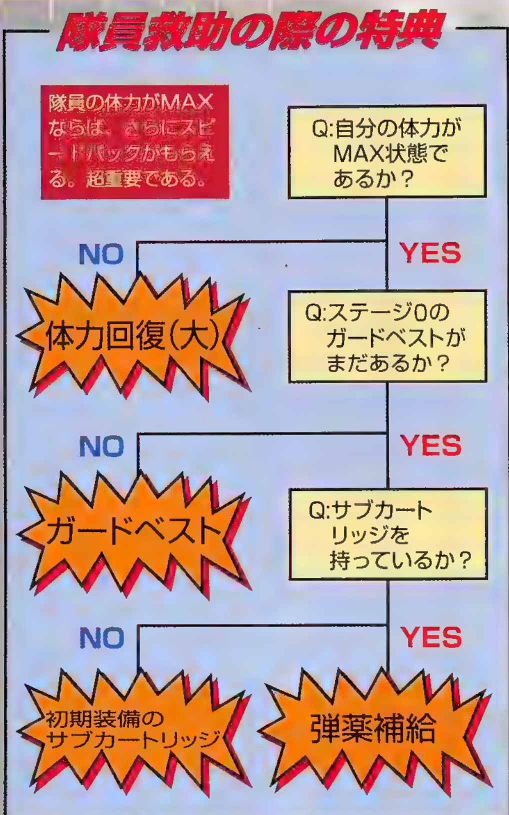
まずは隊員と同じところに行き、最初にいるザコを処理しよう。

あとは、出てきた敵に向かって、①ならば右下、②ならば下、③ならば左上、④ならば左、というふうにレバーを入れてからショットを発射する。

このときに覚えておきたいのは、赤いクモ（耐久力が高い）は②と④からしかこないということ。赤いクモは残しておくとやっかいなので、出現と同時に速攻で破壊しておこう。

ちなみに、近接攻撃はスキが大きいので、①、④からくるクモは、やや逃げつつショットで撃っていこう。ヤバくなったら隊員に向けてナパームかスパークを撃てば、一定時間は隊員の周りの安全を確保できるぞ。

隊員救助の際の特典



ステージ1ボス攻略（イベント成功&失敗時）

一見ムズイが、絵と音で判断すれば楽勝だ。

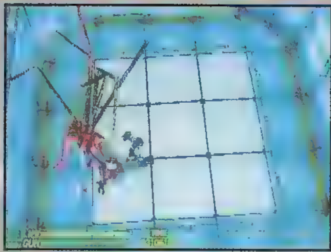


BOSS『B』攻略

第1形態

このボスは背中の触角が常に動いているため、攻撃判定がいつ発生しているのかわかりにくいのでボコボコにされる人も多いだろう。

しかし、触手は攻撃するとき以外に攻撃判定はないので安心。ボスに重なってもダメージは受けないのだ。


ボスに重なってもダメージをくらわないのも知っておこう。

さて、次はボスの攻撃を見てみよう。

ボスの攻撃は主に4種類で、

①手による殴り
②触手伸ばし
③触手伸ばし（6方向）
④電撃

である。

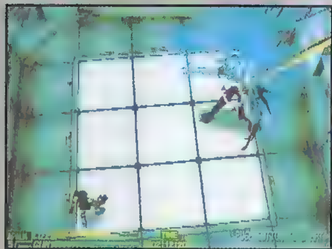
①はボスとの距離が非常に近いか、ボスがジャンプ後接近したときに仕掛けてくる。通常の移動でたいてい避けられるが、隅に追い込まれているときは緊急回避で逃げよう。

②は一番くらいやすい攻撃で、触手を後ろに一度溜めてすぐに「ビッ」と伸ばしてくる。タイミングをとるのがやや難しいが、緊急回避で逃げるのが安全。一応キャラによっては動いているだけで当たらないことも多い。

③はのっそりと触手を伸ばすだけで、少し動けばあとは撃ち込みチャンスだ。

④も電撃を溜めている時間が長く、少し動けば避けられるのでかなり撃ち込めるぞ。

また、④の攻撃のときにナパームを使えば、電撃を消せるので、安心して撃ち込んで一気に体力を奪える。この攻撃は他の攻撃よりも前兆が長めなので、ナパームを確実に当てる&ショット撃ち込みでかなりのダメージを与えられるぞ。


電撃はナパームで消して、一気にダメージを与えるチャンス。

このように、各攻撃の対処さえ覚えれば実は簡単。では、最後に重要なポイントを1つ教えておきたい。

攻撃の前にボスは「叫ぶ」

これで前兆もバッチリわかるので安心だね。

第2形態

第1形態を撃破すると、心臓部分と背中についていた巨大な6本の触手が今度はクモのようになって攻撃してくる。

このクモの攻撃は3種類で、

①2本の触手を伸ばす
②毒液
③1本の触手を伸ばす

となっている。

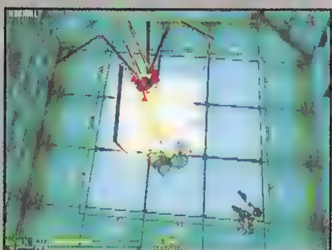
このうち、①と②は必ず1セットになっていて、左右に逃がさないようにして中央に毒液を出すというなかなかイヤラしい攻撃となっている。

加えて、第1形態とは違って「叫び」による攻撃の前兆を察知するのが不可能になっているのが重要だ。

したがって、触手を折りたたんだのを見て避けていかないといけないぞ。

基本的に、触手は何も避けずにその場で撃ち込んでいてOKで、触手が伸びきったらすぐに横方向にレバー2回で緊急回避をしていくのがいい。

ちなみに、ここでナパームを使えば毒液を消せるので、超簡単にクリアできる。何も避けずに適度にナパームを撃ってショットを叩けばいい。本当に楽なのだ。


ナパームを使えばザコ同然。2～3発で倒せるだろう。

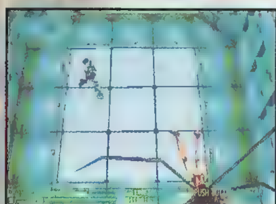
さて、ナパームがないときに簡単に倒す方法も併せて紹介しておこう。

まずは第1形態で、ボスをどこで倒すかが重要なポイントとなる。とにかく写真のように、ボスに隅に追いつめられたときに第1形態を終了させるのだ。

コツとしては、ボスのメーターを確認して「あと一撃で倒せる！」というところまできたら、隅で待機。ボスが近寄ってきたところでショットを当てればOKだ。

その後第2形態に入るわけだが、**基本的に毒液+触手は、「第1形態でバタッと倒れたところ」から攻撃してくる**ので、ボスの対角線上に移動して逆の隅に動き、ショットを撃って当たりそうな位置に微調整をする。

で、ボスが動き出すところでショットを撃とう。すると毒液が対角線の隅まで届かないのだ。あとはボタンをポンポン押してチャージしつつ撃てばいい。


第1形態をこんな感じで、隅で倒してしまえば…、


毒液が届かないところから攻撃可能。近づかれたら逃げよう。



BOSS『A』攻略

惜しくもイベントに失敗してしまうと、このボスとの対戦となる。

このボスはただ単に大きいだけで、攻撃の種類も少ないので見かけによらず"弱い"。

まずは、ボスの攻撃方法からチェックしてみよう。


きっちりと大きく振りかぶってから準備すべし。

①腕振り回し
②口から毒液
③肩からウインダーレーザー

の3つしかない。一応念のために説明すると、ボスの頭に触れるとダメージを受ける。

①は大きく腕を振り回す攻撃で、基本的に緊急回避でやり過ごすといい。攻撃がきてから避けていけば十分に間に合うのであせらないこと。

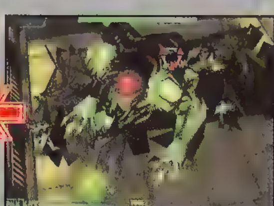
②は自分を狙って毒液を何回か吐いてくる。一気に避けると、毒液が散乱してしまい避けるスペースがなくなってしまうので、ゆっくりと移動しつつ避けていこう。頭をのけぞらせるのが前兆だ。

③は画面がズームして肩に電気が走った後に、肩からレーザーを出してくる。正面で避けるのは非常に厳しいので左か右で誘って少ししたら、逆サイドへ一気に移動していくといい。これもあせらずにゆっくり見てから移動しよう。

さて、今度はボスの攻略法だが、なんとこのボス戦において、衝撃の事実が発覚！

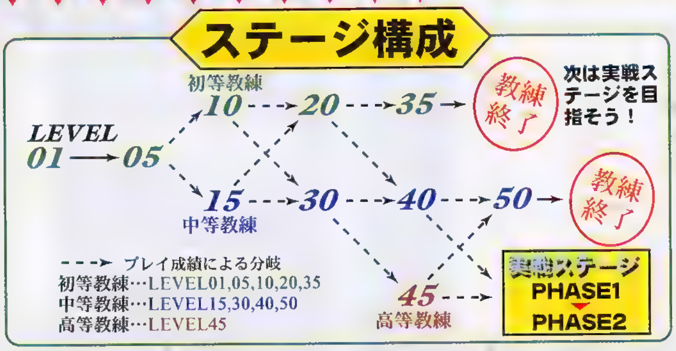
●左上にいれば、毒液が当たらない。そのうえボスの右腕の振り回しがスカるのである。特に、ボスの右腕が通り抜けていくのが重要。

つまり、左腕がきたときにのみ緊急回避でよけ、画面がズームして肩からレーザーがくるときに大きく右に動けばいいのだ。レーザーをやり過ごしたら再び左上に戻ればOK。これであとはひたすら撃ち込んでいけば楽勝だ。ねっ、ただのザコでしょ!?


実は左上がかなり安全で、毒液をくらわない。


そしてこれ。完全に重なっているがくらわないのだ。

ステージ構成



RAIDEN FIGHTERS JET



担当：GED

今回の攻略はレベル50とフェイズ1。やられ判定とかすりの謎に迫ってみたところ、意外な事実発覚！

死ねない機体スレイブ&フェアリー（ウソ）

さて、今回はやられ判定とかすりボーナスに迫ってみた。

右下の当たり判定図を見てもらえば分かるとおり、どの機体も両翼の部分にはやられ判定がなく、胴体にだけ判定があることが分かるだろう。大きな前進翼を持つイクシオンなども例外ではない。

最もやられ判定が小さかったのは、前作と同じくスレイブとフェアリー。稼ぎに失敗して捨てゲーしたときに、なかなか死ねなくてイラつくほどの小ささだが、通常プレイだと意外と死ねるのが不思議なところ。

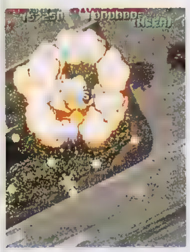
前作にもあったので知っているプレイヤーは多いと思うが、「かすりボーナス」について一応説明しておこう。これは「敵弾が自機をかすめたときに入るボーナス」のことで、かすり続ければそれだけボーナスが入り続ける。ボスの攻撃に多い「真正面に撃つ連射弾」などは比較的狙いやすいぞ。


敵弾がかすめたときに散る、この火花こそが「かすり」の証。

なぜ妖精だけ!?

次に、かすりボーナスの入り方について見てみよう。通常の機体は、かすり点が20点からスタートし、2秒ほどかすり続けることで加算点数が最大2220点まで上昇するしくみになっている。そして、かすりが途切れると再び20点にリセットされる。すばやく「かすり」をつなげてリセットを防ぐこともできるが、危険度も高いのでほどほどに。

かすりボーナスの例外がフェアリーで、「いきなり2220点からスタートする」というすばらしい特長を持っている。1秒かすっただけで13万以上という点効率の高さは、かすりマニアにはたまらない魅力だろう。勲章の出現数が少ないのが玉にキズか!?


かすりやすく、点効率もずば抜けているのがフェアリー。妖精の奇跡なのか!?



赤い部分がかすり判定、黄色いところがやられ判定です。

ROUND6 中等教練 Level 50

隠しボーナス

中等教練の最終面となるレベル50。攻略の前に、まずは隠しボーナスを紹介しておこう。

●ボス1の機銃を2つ同時に破壊すると10万点。

●ボス1のシャッター砲を2つ同時に破壊すると10万点。

●ボス1を早く破壊するとA10（最多で4機）とザコ機が出現。

●A10が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●MA5が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●ボス2の前方機銃を左右同時に破壊すると10万点。

●ボス2の後方機銃を左右同時に破壊すると10万点。

●ボス2を早く破壊するとLG2（最多で4台）出現。

●LG2が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●1、2台目のLG2を同時に破壊すると10万点。

●ボス3の前方機銃を左右同時に破壊すると10万点。

●ボス3のシールドを左右同時に破壊すると10万点。

A10

5000点→5万点

MA5

3000点→3万点

LG2

1万点→10万点

ラスボスに備えボムを補充せよ！

序盤でいきなりボス1が登場する。まずは前方機銃を破壊してしまおう。あとは、中心の大型砲塔の弾に注意しつつ正面付近で撃ち込むだけ。主な攻撃方法については、左の写真を参照してほしい。機雷の打ち返しやザコの弾をマメに切り返し、端に追いつめられないように注意していればとくに問題はないはず。

ボス2も出現と同時に前方機銃を破壊する。あとは左の写真を参考にしてほしい。正面連射攻撃の終わり際に右上から、次の扇状にばらまく攻撃の最中に左からザコ戦車が出現することも覚えておこう。LG2の出現数にも影響するので、ボス2にはあまり時間をかけず、効率の良い撃ち込みを心がけよう。

クリアする上でもっとも大切なのは「ラスボス（ボス3）にいかに多くのボムを持っていけるか」に尽きる。ボス1、2破壊後のフェアリーによるボムの補充はもちろんのこと、LG2のフェアリーによるボムの補充も積極的に狙っていこう。すべて狙うのではなく、1台だけというレベルでもOK。

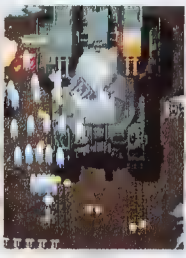
LG2は砲塔を破壊すると全方位8方向弾しか撃たなくなる。高速弾だが自機狙いなので、シャッターが開くのを見て「撃たれたら少しずらしてかわす」といい。よけいな弾を撃たせないために「フェアリーが出現したら即破壊する」ことも重要だ。


大型砲塔の連射弾＋斜め4方向への連射。近付かなければ簡単。


この連射弾は少しずつかわし、追いつめられる前に切り返す。


扇状に撃ってくるが、弾は速くないので落ち着けば大丈夫。


正面脇の隙間で撃ち込む。右上のザコ戦車に注意。


画面下でマメに切り返し、ザコを撃ち漏らさないように。


弾速は速いが、自機狙いの中央の弾を少し横にかわすだけ。

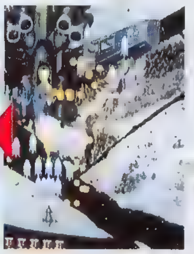
BOSS

第1形態は「高速弾連射→放射弾＋拡散弾→高速弾連射→2WAY拡散」の繰り返し。

まず、出現と同時に前方砲塔を破壊する。本体や砲塔、シールドに重なっても大丈夫なので怖がらずに張り付くこと。一時停止後、前方砲塔と両翼の砲塔から真下に高速弾を連射しつつ横へ移動するが、前方砲塔さえ壊しておけば真正面をキープしているだけでOK。放射弾＋拡散弾は、なるべく離れて大きく動いてかわそう。2WAY拡散攻撃は、弾は多いが遅いのでとくに問題はないだろう。

第2形態の攻撃は、右下の写真の「1→2→1→2→3」が繰り返される。写真1の攻撃は避けにくいので、溜めてきたボムをこの攻撃に使うことをオススメする。使い方は左の連続写真を参照してほしい。3発ほど使えば第3形態になるはず。

第3形態は「4→5→6→7」の繰り返し。弾避けが難しい4、5、7は、無理せずに残っているボムを使ってしまおう。ラストなので、残す必要はどこにもないぞ。


敵弾をひきつけてボムを発射！直進中のボムで弾を消そう。


ボムを追って上がり、近くで撃ち込む。爆風が切れる前に横へ。

【第2形態】

1

初弾は問題ない。次弾は拡散弾の連射が混ざるので、一気に上がりながらかわすこと。

2

自機は画面上部にいるはず。ボスの上部や横で待機し、撃ち止んだら重なりながら下へ。

3

全方位へ速弾ばらまき。自機に当たりそうな弾だけを見極め、わずかな動きでかわす。

【第3形態】

4

拡散3WAYをかわすのは簡単だが、全方位弾がふさいでいない隙間を選べるかが課題。

5

拡散2WAYの連射と全方位弾。大きく動かず、落ち着いてかわそう。

6

初弾を中央脇でかわし、次弾をその位置で待つ。中央に戻ると行き止まりなので注意!!

7

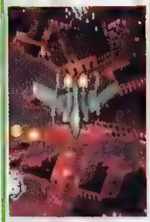
3方向に超連射するが、一定間隔で隙間が発生する。タイミングをつかんで横切るのだ！

ROUND6 REAL BATTLE Phase 1

隠しボーナス

クイックショット対象となる敵機は「MA4、LA1、LA6」の3種類。LA6のクイックショットをとると、もう1機LA6が出現する。

MA4



3000点→3万点

LA1



1万点→10万点

LA6



1万点→10万点

●ボスの機銃を左右同時に破壊すると10万点。機銃は内側と外側の2セット。



見えない攻撃をどうさばく!?

なんといってもこのラウンドで注意すべきは、漆黒の暗殺者「MA4」。夜間戦闘の闇に紛れて高速突進してくるだけでなく、高速弾まで撃ってくる。加えて、破壊時の大きな爆風がさらに画面を見づらくするのだからタチが悪い。

MA4の高速弾をかわすコツは、「常に動いて一所にとどまらない」ことに尽きる。ヤツの弾は高速だが、正確に自機を狙ってくるので、動いていれば当たらないからだ。決して見て避けようとせず、撃ってくることを前提として動くことが大切だ。

ちなみに、MA4はクイックだと勲章を出さないので、稼ぐ場合は倍率と相談する必要あり。



高速弾は見えなくてもかまわない。流してかわすことを覚えよう。

実戦にいけないんですけど…

実戦にいけず、いつもレベル50へ分岐してしまうプレイヤーは、とにかく「レベル40（ラウンド5）をノーミスで抜ける」ことを最重要課題としよう。

レベル1からレベル30までの4ラウンドをノーミスでクリアするか、レベル40がノーミスであれば、まず実戦へ進めるはず。

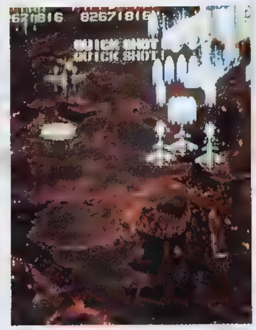
うまいプレイヤーでも、ボス戦での「かすり稼ぎ」やレベル15のボス戦での勲章集めに夢中になって自爆させてしまうとレベル50行きとなってしまうので、その点にはくれぐれも注意してほしい。

詳しい分岐条件については「No.237、10月30日号」に載っているのでそちらも参照してほしい。

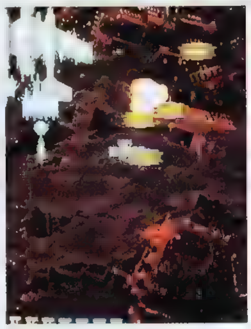
序盤のMA4ラッシュが終わり、右上からLA1が出現するシーンでは、出現と同時に張り付いて速攻で破壊する。少しずつ下がりながら撃ち込めば、左上からの敵弾にも当たらない。

再びMA4のラッシュがあり、その終わりと共に「左からザコ編隊、右上からLA6」が出現するが、ここでも中型機の破壊を優先する。先ほどのLA1と同様、張り付いて撃ち込み、少しずつ下がってザコの弾をかわそう。

次のMA4ラッシュが終わると、今度は左上、右上の順にLA1が出現。下の連続写真のようにザコの弾を誘導しつつ撃ち込もう。右上からのLA1を破壊し、その爆風が消えたら右からのザコ編隊を撃ちに右下へ。切り返しが危険だったり、勲章が落ちそうな場合は素直にボムを使ってしまおう。後はボスまでザコとLA4が続くが、両側のかなり低い位置からザコ編隊が出現するので、切り返しには十分注意してほしい。



中型機の破壊を優先し、ザコの弾は下がってかわすのが基本。



左上からのLA1を撃ちながら、少しずつ右に移動してザコの弾をかわす。破壊したらすぐに右上へ。



張り付いて撃ち込み、左のザコが弾を撃ってきたら少しずつ下へ。

BOSS

まともに戦うと弾避けのキツイボスだが、「自爆待ち」さえ覚えてしまえばクリアは楽。自爆で第2形態にすると耐久力が大きく下がるので、そこで一気に勝負をかけるのだ。少しスコアは落ちるが、最終面になるべくボムを残すためにも、ここは手堅くいくことをオススメする。

まずは、ボスの出現と同時に外側の機銃に張り付き、片方を速攻で破壊。次に内側の機銃へ。内側の機銃の初弾は真下への連射なので、ボスの真正面にいれば大丈夫。わざと外側の機銃を片方残し、自爆までかわし続けよう。第1形態は「1→2→3」の繰り返し。第2形態は「4→5→4→6」の順に攻撃してくる。耐久力が低いのでボムを使わずとも「6」あたりであっさり破壊できるはずだ。

【第1形態】

1



中央の少し脇でかわすといい。まあ、弾が遅いのでとくに問題ないだろう。

2



自機を狙う中央の弾だけをよければいい。弾は遅いし、隙間も広い。

3



全方位弾を2連射。難しい攻撃ではないが、弾速が速いので注意しよう。

【第2形態】

4



このばらまきは、正面より少し横のほうがよけやすい。

5



中央が開いているのでまったく問題なし。

6



拡散弾は破壊可能なので、恐れずに正面から撃ち込もう。

BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2

ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA
STORY:OSAMU KAGOSHIMA/CARAMEL MAMA

担当：GED

ガドウに次いで「シェンロン」までもが使用可能！そして、気になるロンとの関係は!?



シェンロン　ストーリー

―深龍―「獣人解放戦線」の統率者―

人間どもは、我ら獣人の力を恐れ、ねたんで卑劣な差別と弾圧を繰り返してきた。だが、獣人がおとなしく抑圧されるがままになっていた時代は終わったのだ。

我が「獣人解放戦線」の目的は、人類との生存競争に勝利すること。我ら獣人はひとつにならねばならぬ。我が指揮のもとに力を結集し、もはや役目を終えた「人類」という種族を進化の舞台から降ろすのだ。人間どもよ、我が力に恐れおののくがよい―

次なる隠しキャラは「シェンロン」だ！

CPU戦において、ノーコンティニューでガドウを倒すとスペシャルステージに進み、そこにはロンに似た謎のキャラ「シェンロン」が隠しボスとして登場する。

そして、このシェンロンこそが、ガドウに次ぐ2体目の隠しキャラなのだ。

ロンとは通常技がかなり違っていて、一見同じように見えるコマンド技や六合遁輪式に至っても、発生や硬化時間など、さまざまな点で差別化が図られている。ロンプレイヤーなら、似て非なるキャラであることがすぐにわかるだろう。

ロンをベースとしたコマンド技

まずは、各キャラに6種類ずつ用意されているコマンド技から見ていくことにしよう。どれもアクション的にはシェンロンと同じだが、性能はどれも微妙に違うぞ。

●⇩⇘⇨＋P
拳を突き出しつつ突進する上段攻撃。ロンと違って人間時でもブレイク技になっている。通常技が届かないような中間距離から届くのが強み。

●⇩⇙⇦＋P
大きく踏み込み、肘打ちを繰り出す中段攻撃。ガードアタック技なので、連携に割り込む際に重宝する。

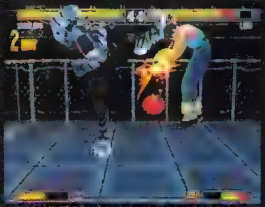
●⇩⇘⇨＋K
2ヒットする蹴り上げ技で、獣化時のみブレイク技。しゃがまれると2ヒットしないことの多い中段だが、中段としてではなく「よろけからの浮かせ」や「空中コンボ時の浮かせ直し」に使う技なので、その点は問題ない。

人間時はカウンターで、獣化中はノーマルヒットで大浮きになる。

●⇩⇙⇦＋K
踏みつけによる中段攻撃で、獣化時のみブレイク技。ただ、ロンよりも攻撃発生（降下スピード）が若干遅い。

しゃがみ状態にノーマルヒットするとのけぞりが大きくなり、カウンターだと叩きつけになる。よろけやバウンド中を⇩⇘⇨＋Kや⇦＋Bで拾い、空中コンボを狙うこともできるぞ。

●⇩⇘⇨＋B
跳びついて噛みつく中段攻撃。ブレイク技である点がロンとの違い。攻撃力が高めなので、空中コンボ時の選択肢


浮かせ直し技としても多用する⇩⇘⇨＋K。ロンの同技よりもわずかに攻撃発生が早い。



コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、Kはキックボタンを Bはビーストボタンを Gはガードボタンを表します。
□…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
◇…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www. RAIZING.CO.JP/

Hyper Beast Duel





震脚は下段攻撃になっていて、わずかながらダメージを与えることもできる。オート六合へつなぎ、ラッシュをかけろ！

…のひとつとして組み込んでいきたい。

●⇩⇘⇨+B
震脚（力強く足元を踏む）を行い、これを始動技としてオート六合鴻輪式に派生することができる。
オート六合鴻輪式とは、震脚時にレバーを上下左右いずれかに入れながらBを入力（6回まで入力可）することで、六合鴻輪式さながらのコンビネーション（性質は若干違う）を繰り出すことができる。

●⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦+B
少し前進したあと、目の前の相手をつかみ、強烈な一撃で壁まで吹っ飛ばす。ガードアタック性能を持つガード不能技で、ジャンプ中の相手もつかむのことができる。仕掛けられた側は下段でつぶすしかない。連携の最中にキャンセルから使うと効果的だ。

2択からの空中コンボを狙え！

六合鴻輪式をからめた連携が非常に強力で、コマンド技の途中止めを利用してラッシュをかけていこう。獣化時には攻撃力やダメージランクが上がるだけでなく、キャンセルポイントも大幅に増えるのでさらにラッシュ力が増す。

多用すべき連携のひとつが「PPP（上中中段）」や「BP（上中段）」からの2択で、「⇩K（下段）」と「K（中段）」でガードを揺さぶり、浮かせ技となる「⇦K（中段）」へとつなぐ空中コンボ狙いの連携も非常に有効だ。ただし獣化時でないと⇦K（2ヒット技）が2ヒットせず、大きなのけぞり止まりになることも多いので注意してほしい。

浮かせ技の⇦Kだけでなく、⇩⇩K（下段）や⇨⇨P（中段）など、さらなる2択を強いることもできるぞ。

単発で浮かせ技となるのは、伏せB、伏せK（人間時は要カウンター）、⇦B、背を向けた状態でK（人間時は要カウンター）、⇨⇨Bなど。

浮かせたら、人間時はPPPPK⇦K、獣化時はPPPPやBBからのキャンセル⇩⇘⇨+Kで浮かせ直しを狙おう。



PK⇩K（下段）後は、⇩⇩Kで下段、⇩⇩Pで中段などに派生する。



最後を⇩⇘⇨+Bで締めるとカッコイイぞ。



⇩⇘⇨+Kで浮かせ直しを狙うのも有効だ。



獣化時はBBやPPPPからキャンセルが効くので、

コマンド	技名
⇨Ⓟ◇Ⓟ（六合鴻輪式へ派生）	連捶挑領
Ⓟ	打開
Ⓚ	斧刃脚
Ⓚ	側中脚
（中心）	六合鴻輪式
⇨Ⓟ	崩拳
Ⓟ	日月把
Ⓚ	右踹脚

どの技からでも（TYPE-A）へ派生
※六合鴻輪式はどの技からでも開始可能
※1方向のみに回転、ただし同じ技は使用不可

コマンド	技名
Ⓑ◇ⒷⒷ	環雲十字破
Ⓑ⇨Ⓑ	虎爪旋脚

(TYPE-A)	(TYPE-B)	六合鴻輪式終了技
⇨⇨Ⓟ	⇨⇨Ⓟ	鴿子穿林
⇨⇨Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	半月刃
⇩⇩Ⓟ	⇩⇩Ⓟ	連珠砲動
⇩⇩Ⓚ	⇩⇩Ⓚ	前掃幻脚
Ⓟ	×	七寸靠
Ⓚ	×	翻身連脚
Ⓑ	×	六合劈手
◇ⒷⒷ	×	鴻輪雲
◇Ⓑ⇨Ⓑ	×	六合衝天炮
◇Ⓑ⇨Ⓑ	×	六合伏虎

コマンド	技名
ⓅⓀ⇨Ⓚ（TYPE-B）へ派生	掌打旋脚
Ⓑ◇Ⓑ⇨Ⓑ	十字羅漢

オート六合鴻輪式	
Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ	金剛鴻輪式（陽）
Ⓑ↓Ⓑ↓Ⓑ↓Ⓑ↓Ⓑ↓Ⓑ↓Ⓑ	金剛鴻輪式（地）
Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ	金剛鴻輪式（陰）
Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ↑Ⓑ	金剛鴻輪式（天）
[illegible]Ⓑ	猛虎硬爬山

前号の訂正
前号（11月15日号）ブラッディロア2記事内にて、間違いがありました。このことによって読者及び関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。
ガオガオ●P176 4段目 ⇩⇘⇨+K「ヒット時によろけ効果がある」ヒット効果は通常の大ダメージです。大きなのけぞりになります。
バクリュウ●P177 4段目「⇨K⇩K⇧P」正しくは⇨K⇦K⇧Pです。

多彩な連携で反撃を許すな！

トリッキーな技の数々と、六合鳳輪式（以下、六合）を使った多彩な連携が持ち味。ただ、PPPP（上中中中）からの六合だけだと、下段攻撃という選択肢が5段目以降になってしまうので、あまり多用するとガードエスケープされやすい。

3段目が下段になるPP⇩P（上中下段）も混ぜ、連携に変化をつけることも大切だ。同様に、KKや⇘KKから六合の⇩Kや⇩P、Kなどへ派生したりと、さまざまな六合始動技が存在するので、いろいろ探してみてほしい。

六合鳳輪式終了技の⇩⇩P（中段）や⇩⇩K（下段）でガードを揺さぶったり、跳び越しつつ踏みつける⇨⇨Kも有効だ。いったん跳び退き、突進する⇦Pもトリッキーでいい感じだ。ちなみに、⇦Pは6ボタンで途中止めも可能。

豊富なコンビネーションを覚えるのは大変だが、それに対応しなければならない相手はそれ以上に苦労するはず。手になじむまでやり込もう。

通常技では、いったん軸をずらして低い姿勢で攻撃する⇘Pや、カウンターヒットすると振り向かせ効果のある⇦Kなども効果的。

投げにも変わったものが多い。人間時のしゃがみ投げは相手をよろけさせることができる。立ち投げ後も、硬化時間差こそないものの、ダウンさせずにすぐに仕切り直しとなるので、間髪入れずに攻撃を仕掛けるようにしたい。

浮かせるためには、獣化中の⇨KKや、コマンド技の⇩⇘⇨+Kを使っていく。人間時でも、カウンターなら大浮きになるが、空中コンボに必要な高さを得るためには、やはり獣化が必要だ。

⇩⇙⇦+P（ガードアタック技）や⇧Pでよろけさせたり、⇦Kで振り向かせたときなどが浮かせ技の狙いどころだ。浮かせた後は、PPPPやKKKからの六合で拾おう。オススメ六合はP⇨⇨P⇨⇨Pで、獣化時なら、Pや⇨⇨Pからのキャンセル⇩⇘⇨+Kで浮かせ直しも狙えるぞ。



六合鳳輪式は派生させる連携によって、開始技が限定される。一方向のみに進む。同じ技は使用不可能。終了技に派生が可能。

コマンド	技名
ⓅⓅⓅⓅ（六合鳳輪式、Ⓟor Ⓚor Ⓟへ）	雷環天舞
Ⓚ	乱天華脚
Ⓟ	窮鼠動山掌
Ⓟ	独鈷
（中心）	六合鳳輪式
⇩Ⓚ	草刺腿
Ⓚ	双爪腿降
Ⓟ	日月把
Ⓟ	天門開手
⇩⇩Ⓟ	連珠鳳動
⇨⇨◇Ⓟ	顎羅突
（中心）	六合鳳輪式終了技
⇩⇩Ⓚ	雪下連輪
⇨⇨Ⓚ	閻魔宣臨
⇨Ⓚ	富嶽参十六文
Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ←Ⓑ（六合鳳輪式終了技へ派生）	扇天鳳翼
ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ	四方神一二三
⇨⇨ⓅⓀ	転覇穿弓腿
⇩⇘⇨ⒷⒷ（ヒット時のみ、Ⓑを2回追加入力）	霹靂平和
⇨Ⓚ◇Ⓚ	連環腿
ⓅⓅ⇩Ⓟ	雷刃牙
⇨⇨ⓅⓅ	転覇掃捶
ⒷⒷ◇Ⓑ	爪襲猫舞
⇩⇘⇨ⒷⓀ	摩爪平和
[illegible]⇨Ⓑ	吃驚猫転



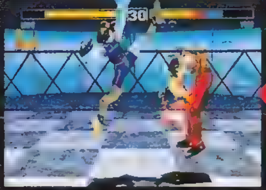
さらに六合の⇩Pへと派生が可能！始動技はひとつじゃないぞ！



PP⇩Pも重要な下段連携だ。



「アチョー！」の声とともに繰り出す⇦K。カウンターだと振り向きになる。ラッシュor空中コンボのチャンスだ！



すかさず⇨KKで浮かせるべし！獣化中なら⇨Kでも浮くぞ。



⇩⇙⇦+Pでよろけさせたら、

P.S.MESSAGE G
また「ターメスト」が付録に付いてくれないかなーと…。／東京都　佐々木千亜紀さん◆賛否両論のターメストですが、仮にやるとしても、次に掲載するときは先の反省点も生かしつつ、もうちょっと違ったモノにしたいと思います。次は500号記念ぐらいかなぁ？（しもでん）



©SAURUS 1998
担当：MVP

MISSION 2-A
オースチン空軍基地を奪還せよ



この空軍基地ルートは、道中が楽でボスが難しめ（2−Bに比べると）となっている。特にボス戦は気がつかずにやられてしまいやすいので注意。

サボテン注意

何事もなくスタートして背景と思われる2本のサボテンに触れたら「ウッ」。そう、このサボテンは触れるとダメージを受けてしまうのだ。覚えておこう。

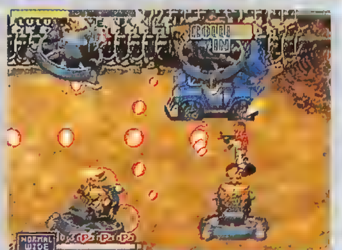

サボテンに注意!!

さて、普通に進むと、スクロールが止まり、上から火炎放射をする戦車が出現してくる。火炎放射は突然くるので、ここはスペースの広い下から右上に向かって撃っていこう。ザコも一緒に始末できるので簡単だ。

乗り物発見!!

そのまま上に進んでいくと少々のザコ兵士が出た後に乗り物が設置してある。この乗り物と同時に円盤に乗った浮遊兵が上下に出現してくる。

ここはやる気持ちを抑えて、乗り物には乗らずに浮遊兵をまずは相手にしていこう。浮遊兵は弾を撃つ前兆がわかるので、そいつから離れるようにしていけばいい。どちらか片側を重点的に攻撃していこう。


まずは乗り物に乗らずに浮遊兵を処理するといいぞ。

ミサイル戦車は楽勝

乗り物の装甲車に乗りつつ左に進んでいくと、フェンスがあって次は上にスクロールする。

この縦スクロールになってすぐに、上からミサイル戦車が出現してくる。ここは上からザコ兵士が一緒に出現してくるというアクションゲームのお決まりのパターンなので、安定してザコ優先でいく。

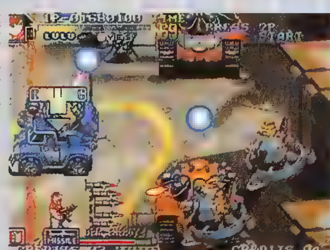
位置的には左下から撃っていけばいいだろう。ちなみにこのミサイル戦車は倒すとM（ミサイルランチャー）を出すことがあり、これは非常に強力な武器（前作同様）なので取っておこう。

再び戦車&ザコ

次も戦車とザコの組み合わせである。多方向弾戦車が上と下から、そして、ザコ兵士と浮遊兵である。一番の難所であるのは間違いない。

ここも先程と同様にザコ兵士を優先させる。左下に位置しておいて、上のザコを重点的に処理しつつ、浮遊兵の弾と戦車の弾をよけていこう。ザコ兵士がいなくなればあとは戦車を料理するだけだ。

Mがあれば先に下の戦車を破壊してしまってもいい。


基本は左下で。ミサイルを持っているなら惜しまず使え!!

レーザー戦車とスプレッド戦車

しばらく進み、横スクロールの最後にはレーザー戦車とMISSION1で出てきたスプレッド戦車が出現してくる。

スプレッド戦車の弾は射程があり、比較的短いので、端から順に倒せば問題ない。

2-A BOSS



このボスは、段階の変化が非常にわかりにくいので、段階を分けずに説明していく。

ボスの攻撃は、大きく2カ所に分かれていて、中央、左右翼になっている。左右翼には4カ所攻撃してくるポイントがあり、2カ所から同時に攻撃してくることもある。

中央は厚い装甲だが、それを壊せばどんどん段階を変えていけるのがおいしいところ。ただし、左右翼の嫌な攻撃と重なる可能性が十分にありえるので、攻略の指針としては、

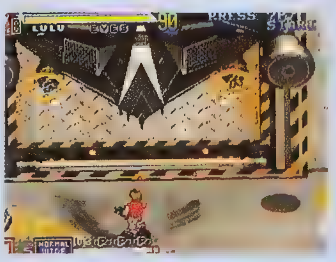
●左右の嫌な攻撃の時に、その武器を破壊して、あとは中央を集中して狙う

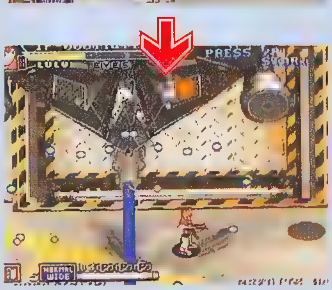
というものがいい。左右翼の一部の武器は破壊できるのがポイントだ。

機銃を狙え!!

左右翼で嫌な攻撃は機銃である。弾が見えづらく、注意しないとすぐにくらってしまうのだ。まずはこれを優先して破壊しよう。

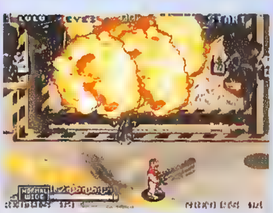
あとは左右の下のほうから中央に向けてどんどん撃つ。中央はいきなりレーザーをだしてくるので危険。あとは弾をよく見れば難しくないはず。


まずはこの機銃を倒せ。そうしないと後で押されるぞ。


最終段階は左右の下から撃っていく。よく見て避けよう。

ショックアタック様

装甲車は何も乗るだけが目的じゃないのだ!! 確かに溜め撃ちは強いが、敵の出現場所で降りれば敵弾のシールドとして使えるのである。また、この面のボスにA+B使えばあっという間。


ボスの最終段階を一撃で破壊するショックアタック。

「ショックトルーパーズ セカンドスカッド」のネームエントリーの時「SEX」「KKK」「HIV」「FUG」などの言葉を入れると、別の言葉に直されてしまう。前の3つの単語はなんとなくわかるが「FUG」はいったい何を意味するのだろう？とりあえず外人に使うのは避けよう。

MISSION2各ルート一挙に如各!!

発売と同時にクリアせよ!



ショック2の面白さの1つ「ルート分岐」。片方だけじゃ満足できないでしょ? だから一挙に攻略だ。



MISSION 2-B
ソマーズ港湾 海軍基地を奪還せよ

MISSION2-Aに比べて明らかに道中が短いが、敵兵士の不意討ちにあって死ぬことがある海軍基地奪還ルート。気は抜けないぞ。

火炎戦車に要注意

スタートしてすぐに上から2台の戦車が上から出現してくる。

この戦車は火炎放射をしてくるもので、突然伸びてきた火にあぶられてしまうことが多い。基本的には、正面からややずれて、斜めに位置していないと危険。

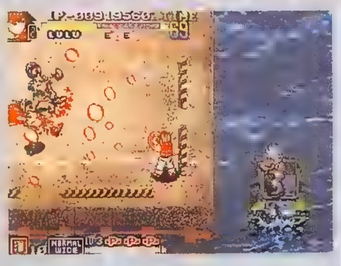
写真のように横から撃ち込んでいくといいだろう。


火炎放射戦車は、横から撃ち込んでいくといいだろう。

埠頭での戦闘

少し進むと上のシャッターから横一列に敵兵士が「ワッ」と出現してくる。こいつらには、無理に近接攻撃をしかけにいくと、残った兵士の弾をくらいやすいので注意。遠距離から対処しよう。

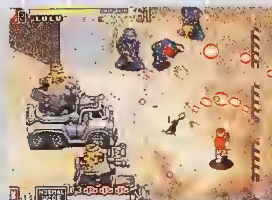
次のシーンは横からはボート兵、左、上からザコ兵士がわらわらと出てくる。ボート兵はあまり気にしなくていいが、ザコ兵士は近くにいるとすぐに攻撃をくらってしまうので要注意。右下で、左上に向かって撃っていくといい。


海は無視してザコに注意しよう。特に左の奴がヤバイ。

ここから縦にスクロールするようになる。

しばらく進むと、スクロールが止まって左から装甲車が2台出現。通常弾をばらばらと撃ってくる。しかも上からザコ兵士が出てくるので弾に囲まれてしまうのだ。

指針としては、まずは上の兵士を重視して倒すようにする。2台の装甲車の間にY軸を合わせるといい。ここで回避ジャンプをしつつ兵士を倒そう。


まずはザコを優先!!戦車の弾は気合でよけること。

再び左から今度は多方向弾戦車が出現、MISSION1のと一緒だ。上下からザコが出てくるので、まずはそいつらを先に片付けていこう。さっきの場所と同じだね。

最後にでてくるのは新キャラ「盾兵士」である。こいつは盾でこちらの攻撃を防ぐ厄介な奴と思ったら…実は普通に撃てば接近されずに倒せる。


盾兵士はショットで押し返せば何の問題もない。

あの箱の中身は?

クレーンに吊られている箱の中には何が入っているのだろうか?ブーメランやミサイルランチャー等特に決まって出るとは限らず…ランダムっぽい。いい武器が出るのを祈ろう!!


気になる中身は…なんとランダムであった。

BOSS 2-B



第一段階

ホバークラフトは本体のダメージでももちろん倒せるが、4隅のエンジンを破壊することでも破壊可能だ。

第一段階は中央の2門の機銃が真下に弾を撃ってくる。左右移動で楽勝だ。


エンジンを壊してもいいぞ。しかし時間がかかるので注意。

第二段階

第二段階は中央のガトリングガンからの攻撃。ガトリングガンは正面方向にしか発射できないので、実は2つのガトリングガンの間に入ってしまえばいい。しかも真下に入れば上下に移動されてもOK。

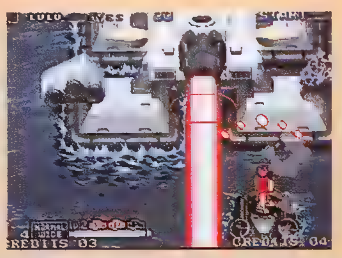

正面の真下に入ればただのザコ。いわゆる安地って奴だね。

第三段階

第三段階は、中央の機銃から自分を狙ってくる連射弾→主砲からレーザー→上下に画面を横切りつつ大きめの弾を真横に撃つ、のくり返しである。

それぞれについてみると、連射弾は最初にあまり接近していなければ、左右に移動しつつ回避ジャンプで逆に避けていけばいい。レーザーは画面端まではこない。大きめの弾はいきなり出されるので、左右の端にいて、ボスの動きをよく見れば避けやすい。


横切る時の大きい弾は、突然くるので避けにくいのだ。


レーザーは端までこないので実はまったく怖くない。

P.S.INFOMATION G

「ショックトルーパーズ セカンドスカッド」の乗り物は、1画面中1台しか存在できない。したがって、次の乗り物に乗り換えたい時、手前の画面で乗り物を捨てないと次の乗り物が出現しない。うっかり乗ったまま行くと、次の乗り物は出現しないまま進まなければならないことになる。


魂を取りもどせ。
ASRA


アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS 2
TM
新登場
ASRA
The Future Is Now
SNK®
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! "ネオジオポケット" の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
HYPER NEOGEO64
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

みんなでハマる。あたらしい楽しさいっぱいの対戦テトリス。

Disney INTERACTIVE

AUTHENTIC TETRIS GAME

マジカル TETRIS チャレンジ™ featuring ミッキー





一人プレイは、ディズニーが書き下ろしたオリジナルストーリーが楽しめるよ。







パズルゲームの傑作"テトリス"にオリジナル要素を加えて新登場!

マジカルアタック：2ライン以上消して相手におじゃまピースを送る攻撃です。
カウンター：送られてきたおじゃまピースを逆に送りかえそう。
マジカルタイマー：時間が経つとレベルUP!マジカルアタックとカウンターの威力が上がるよ。
マジカルゲージ：ゲージが溜まるとピースがリセット!一発逆転のチャンス!
ペントリス：一度に5ライン消して難しいピースを相手に送っちゃえ！

株式会社カプコン®
〈国内販売事業部〉
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支社／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
〈カプコンソフト情報〉 ※電話番号はよく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834　仙台／(022)214-6040
名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339　松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991



CAPCOM®
みんなで
マ・テ・チャし!
フィーチャリング
「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」
楽しくて新しい対戦タイプで新登場!

GAMEST
November 11.30 1998 No.241
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年11月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第32号通巻241号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋 己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22445—11/30　©1998 SHINSEISHA　Printed in Japan　T1122445110546